PS·RPG完全収録！RPGだったら負けません!!

1995年12月10日発行第1巻第8号通巻8号

電撃PlayStation R

プレイステーション

vol.12

12月増刊号 定価550YEN



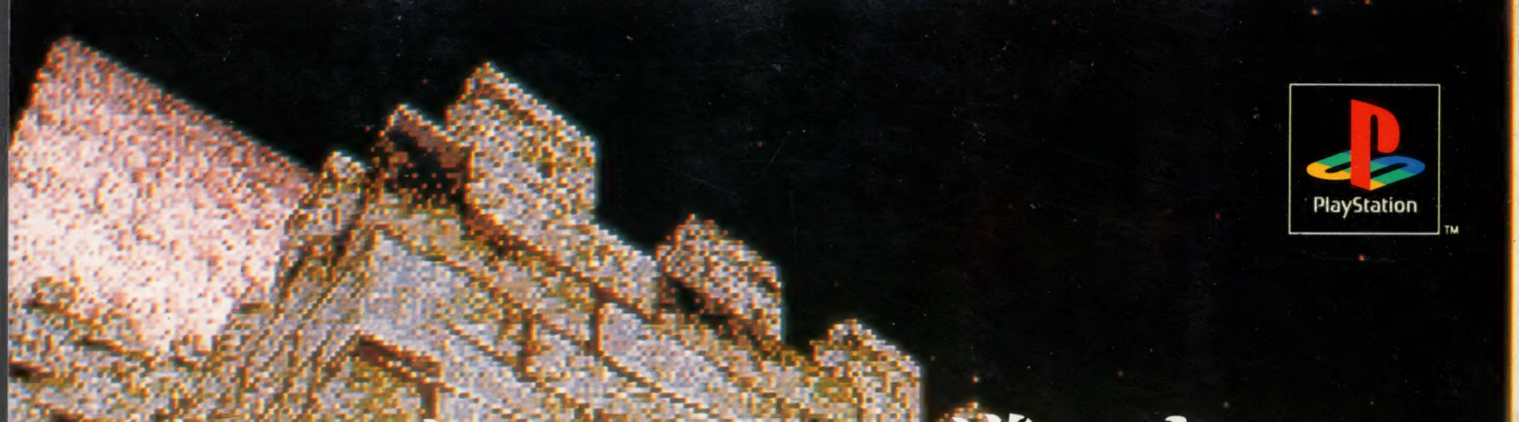
徹底攻略
藤丸地獄変
ビヨンド・ザ・ビヨンド
ウィザードリィVII

超♥教師外伝 LEVEL UP講座
ときめきメモリアル
闘神伝2

独占スクープ 聖痕のジョカ

幻想水滸伝
第4次スーパーロボット大戦S
プリンセスメーカー3
アルナムの翼／クーロンズゲート／
キリーク・ザ・ブラッド2

電撃だけの特別付録
ときめきメモリアル
メモリーカードシール



メリルの導き VOL.2

貴方は中央集落附近で、メリルという不思議な雰囲気を持つ女性に出会う事が出来る筈だ。

メリルと言う占い師は確かに数千年前にハーバインⅢ世と共に大陸から島に渡ってきた。貴方の出会うメリルは確かにそのメリルと同名であるが、本人なのか別人なのか不明である。貴方が彼女との出会いを既に経験しているならば、その存在自体が常軌を逸しているのは解るだろう。彼女は時空を越えてここに現れるのか、それとも精神のみがこの地に残っているのか、風説は多種多様にあるが、その本当の姿を知るものは恐らくこの地にはいないだろう。

また、彼女がハーバインⅢ世城近くのこの辺りに現れる訳は、次の事件に拠るものだと言われている。

――数千年前、占い師メリルはハーバインⅢ世に連れられ、炎を操る魔術師ツェデックと島に渡った。

彼女は島への築城には始めから気が進まなかった。が、強大な力を持つ王に意見する訳にもいかず、王の命のままここへ来てしまった。

王は島に渡ると灯台の建設を始め、非常に満足気であった。やがて灯台が出来上がると、その炎はツェデックによって灯された。

王は次に、メリルに城の建築場所を占わせた。彼女は勇気を振り絞ってこう王に告げた。

『この島に城を建築するのは良くありません。ここには眠れる者がありその力は王の魔力をもってしても到底かなうものではありません。眠れる者はハイエルフ達の崇拝するシトスと同等の力をもっております。早急に王は全てを捨て、大陸に帰る事が宜しいでしょう。』

彼女は脅える目で水晶を見つめ、さらに最後にこう付け加え結んだ。

『私の話を信じる事が出来なければ、王は数年の内に滅びる事になりましょう。』

王はメリルのこの話を聞き、憤慨した。己の力を過信していた王には〝滅びる〟という言葉が信じられなかった。王は何度も彼女に占わせたが、答えは同じであった。

王の怒りは頂点に達し、荒々しく彼女の肩を掴むと衛兵の前に突出した。

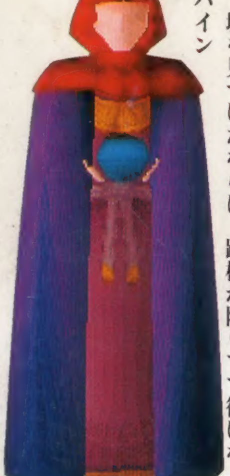
『こやつは反逆者じゃ。魔物の巣くう洞穴の奥に追放してくるのだ。』

王はそう吐き捨てるように衛兵達に告げ、怒りに震え血走った目で彼等を睨んだ。

衛兵達はその形相にただ脅え、メリルの両肩を支えると洞穴へと向かった。――

こうしてメリルは城の近くの洞穴に捨てられ、その生死は不明になったと言われる。但し、不明と言っても女性一人魔物の巣くうこの中で生き延びる事は極めて絶望的といっていい。食料や飲水も無い島の洞穴の奥でどうやって生き延びられるだろうか。しかも彼女は一人っきりなのだ。貴方がもし、一人でこの島の奥に捨てられたら精神的にも生きて行く事は不可能ではないか。

まあ、彼女についてあれこれ考えてみたところで何も解る筈も無いし、彼女の占った通りに王は築城途中で大陸に逃げ帰り、そして滅んだのだ。築城途中のハーバインⅢ世城を見つけたならば、愚かな王の姿を見出すのも良いだろう。ああそうだ、城を見つけたならば、跳橋が降りてて行けなかった東海岸方面へ行く事が出来る。ここにはハーバインⅢ世以前に島に渡ったハイエルフ末裔が住んでいる筈だが、その者の話はまた後ほど述べるとしよう。



T1006392120554

電撃PlayStation R 12月増刊号

1995年12月10日発行(第1巻第8号通巻8号) 発行人/栄谷泰司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業

定価550円(本体価格534円)

発売:主婦の友社

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06392-12

PS・RPG完全収録！RPGだったら負けません!!

1995年12月10日発行第1巻第8号通巻8号

電撃PlayStation R

プレイステーション

vol.12

12月増刊号　定価550YEN



徹底攻略
藤丸地獄変
ビヨンド・ザ・ビヨンド
ウィザードリィVII

超♥教師外伝
LEVEL UP講座
ときめきメモリアル
闘神伝2

独占スクープ 聖痕のジョカ

幻想水滸伝
第4次スーパーロボット大戦S
プリンセスメーカー3
アルナムの翼／クーロンズゲート／
キリーク・ザ・ブラッド2

電撃だけの特別付録
ときめきメモリアル
メモリーカードシール

発行：メディアワークス


PlayStation
いくぜ、年内200
10月は、発売予定13タイトル、11月は19タイトル。これ、その代表。
戦国サイバー
藤丸地獄変
シミュレーションRPG/標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中/C 1995 Sony Computer Entertainment Inc.
パソコン版で大ヒットの信長、ついにPSへ。
信長の野望
―覇王伝―
歴史シミュレーション/標準価格6,800円(税別)
絶賛発売中/C 1995 KOEI CO. LTD.
すごいことになってきた。プレイステーション



タイトル。
全てのゲームは、ここに集まる。
PlayStation
SONY
SCPH-3000
新発売 標準価格29,800円(税別)
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation









プレイステーション用RPG



アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

「アルナムの牙」で予習が済んだら
続編の「アルナムの翼」もよろしくっ!!

来年発売予定

プレイステーション用
アドベンチャーゲーム
12月下旬予定
予価3,980円(税別)

アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

RS 株式会社 ライトスタッフ 〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

電撃PlayStation

プレイステーション

12月号増刊 R

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	11月17日	サラブレッドブリーダーII PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	157
2	11月17日	戦略将棋	EAV	¥6,800	TBL	
3	11月17日	NIGHTHEAD～ザ・ラビリンス～	フジテレビジョン	¥5,800(予定)	AVG	
4	11月22日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
5	11月22日予定	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	TBL	
6	11月22日	A.IV.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800	SLG	
7	11月22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	STG	
8	11月22日	STRIKER～ワールドカッププレミアムステージ～	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6,800	SPG	154
9	11月22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	
10	11月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	155
11	11月22日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	
12	11月22日予定	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	
13	11月下旬予定	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	
14	11月下旬予定	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	
15	12月1日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	153
16	12月1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800(予定)	SLG	
17	12月1日	Dの食卓～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	
18	12月1日	Break Thru!(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	
19	12月1日予定	REVERTHION	テクノソフト	価格未定	ACT・STG	156
20	12月3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	RCG	
21	12月8日	オセロワールドII 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800(予定)	TBL	
22	12月8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	
23	12月8日予定	「占都物語」その I	東北新社	¥5,800	ETC	
24	12月15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	
25	12月15日予定	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800	STG	155
26	12月15日予定	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	
27	12月22日予定	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG・ADV	136
28	12月22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	
29	12月22日予定	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	
30	12月22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800(予定)	RPG	152
31	12月22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	158
32	12月22日予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	
33	12月29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	
34	12月29日予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	
35	12月29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	158
36	12月29日予定	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	56
37	12月29日予定	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	
38	12月29日予定	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	
39	12月初旬予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
40	12月中旬予定	祇園花	日本物産	¥5,800	TBL	
41	12月中旬予定	土器王紀	バンプレスト	¥5,800(予定)	AVG	
42	12月下旬予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980(予定)	AVG	143
43	12月下旬予定	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	
44	12月下旬予定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	
45	12月下旬予定	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800(予定)	RPG	22
46	12月下旬予定	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	
47	12月下旬予定	NINKUー忍空ー	トミー	¥5,800	対戦ACT	
48	12月下旬予定	ROBO・PIT	アルトロン	価格未定	対戦ACT	
49	12月予定	アジャイル ウオーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
50	12月予定	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800(予定)	ETC	
51	12月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
52	12月予定	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	
53	12月予定	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	STG	
54	12月予定	詰碁 四神の巻(仮)	バップ	価格未定	TBL	
55	12月予定	鉄道王'96～いくぜ億万長者～	アトラス	¥5,800(予定)	TBL	157
56	12月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
57	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
58	年内予定	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	
59	年内予定	騒Love9	ズーメックス	¥5,800	SPG	
60	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
61	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
62	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
63	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
64	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
65	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
66	年内予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
67	年内予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
68	96年1月1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	156
69	96年1月13日予定	水滸演武	データイースト	¥5,800	対戦ACT	
70	96年1月13日予定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテイメント	価格未定	ETC	
71	96年1月13日予定	マジカルドロップ(仮)	データイースト	¥5,800(予定)	A・PZG	156
72	96年1月26日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
73	96年1月26日予定	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400(予定)	STG	
74	96年1月26日予定	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
75	96年1月下旬予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800(予定)	AVG	
76	96年1月下旬予定	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	
77	96年1月下旬予定	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A・PZG	159
78	96年1月予定	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥6,800	TBL	
79	96年1月予定	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	
80	96年1月予定	SIDEWINDER	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
81	96年1月予定	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	
82	96年1月予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
83	96年1月予定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800(予定)	S・RPG	12
84	96年1月予定	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工房	¥7,800(予定)	AVG	151
85	96年1月予定	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	
86	96年1月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
87	96年1月予定	フローティングランナー～7つの水晶の物語(仮)～	エクシングエンタテイメント	価格未定	ACT	
88	96年1月予定	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	
89	96年1月予定	厄[YAKU]～友情談疑～	アイディアファクトリー	¥5,800	?	
90	96年1月予定	ライフスケイプ	メディアクエスト	価格未定	ETC	157
91	96年2月2日予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800	STG	
92	96年2月末予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	159
93	96年2月予定	あすか120%スペシャルBURNING Fest.(仮)	ファミリーソフト	¥5,800(予定)	対戦ACT	
94	96年2月予定	アドヴァンストV.G.	テイジイエル	¥6,800	対戦ACT	
95	96年2月予定	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	
96	96年2月予定	刻命館	テクモ	¥6,800	SLG	
97	96年2月予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
98	96年2月予定	ZORK I (ゾーク I)	翔泳社	価格未定	AVG	
99	96年2月予定	太閤立志伝II	光栄	価格未定	S・RPG	
100	96年2月予定	Defcon5	マルチソフト	¥5,800(予定)	RPG	
101	96年2月予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	価格未定	RCG	
102	96年2月予定	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
103	96年2月予定	ハイパークレイジークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
104	96年2月予定	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	価格未定	ETC	
105	96年2月予定	PGA TOUR GOLF'96	EAV	¥6,800	SPG	
106	96年2月予定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
107	96年2月予定	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	¥6,300(予定)	S・RPG	146
108	96年2月予定	ヴォルケンクラッツァーー審判の搭ー	アスミック	¥5,800(予定)	RPG	20
109	96年2月予定	ブラッド・ファクトリー(仮)	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	
110	96年2月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	157
111	96年2月予定	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
112	冬予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
113	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
114	冬予定	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800(予定)	ACT	158
115	冬予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	¥5,800(予定)	SPG	
116	冬予定	ストリートファイターZERO	カプコン	価格未定	対戦ACT	
117	冬予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	
118	冬予定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	
119	冬予定	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
120	冬予定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
121	96年年頭予定	ESPNエクストリーム・ゲーム(仮)	SCE	価格未定	ACT	
122	96年年頭予定	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	
123	96年年頭予定	WARHAWK(仮)	SCE	価格未定	ETC	
124	96年年頭予定	3Dレミングス(仮)	SCE	価格未定	A・PZG	
125	96年年頭予定	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE	価格未定	RCG	
126	96年年頭予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	ETC	
127	96年3月25日予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	ETC	
128	96年3月下旬予定	パチパチサーガ	TEN研究所	価格未定	TBL	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
129	96年3月予定	キャプテン翼J(仮)	バンダイ	¥6,800(予定)	SPG	
130	96年3月予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
131	96年3月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
132	96年3月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	価格未定	RCG	
133	96年3月予定	シェルショック	EAV	¥5,800	STG	
134	96年3月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800(予定)	RCG	
135	96年3月予定	フィッシュ・アイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
136	96年3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
137	96年3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	
138	96年3月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	価格未定	SLG	158
139	96年3月予定	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥5,800	STG	
140	96年3月予定	美少女戦士セーラームーンSuperS	エンジェル	¥5,800(予定)	対戦ACT	
141	96年3月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
142	96年3月予定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	159
143	96年4月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
144	96年春予定	アークザラッドII	SCE	価格未定	RPG	
145	96年春予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	142
146	96年春予定	英語の達人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
147	96年春予定	X-Com Enemy Unknown	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
148	96年春予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
149	96年春予定	キュイーン	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800(予定)	STG	
150	96年春予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
151	96年春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
152	96年春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
153	96年春予定	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	価格未定	AVG	132
154	96年春予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
155	96年春予定	SimCity2000(仮)	アートディンク	価格未定	SLG	
156	96年春予定	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	
157	96年春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	ETC	
158	96年春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
159	96年春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
160	96年春予定	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン/ソフィックス	価格未定	AVG	
161	96年春予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
162	96年春予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
163	96年春予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
164	96年春予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
165	96年春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	SLG	
166	96年春予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	対戦ACT	
167	96年春予定	パズルボブル2	タイトー	価格未定	A・PZG	
168	96年春予定	PAL ［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社	価格未定	RPG	
169	96年春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	159
170	96年春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
171	96年春予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	価格未定	S・RPG	
172	96年春予定	ホタル(仮)	パイオニアLDC	価格未定		
173	96年春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
174	96年春予定	ポリスノーツ	コナミ	価格未定	AVG	
175	96年5月予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
176	96年6月予定	フィッシュ・アイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
177	96年7月予定	謎王	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	
178	96年10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴーPS版(仮)	BPS	¥5,800	RCG+ACT	
179	96年年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A・RPG	
180	96年年内予定	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮)	アテナ	¥5,800(予定)	TBL	
181	96年年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
182	96年年内予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	
183	96年年内予定	火竜娘 高悠環編(女性版)	ガスト	価格未定	AVG	
184	96年年内予定	火竜娘 柳判官編(男性版)	ガスト	価格未定	AVG	
185	96年年内予定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
186	96年年内予定	キング アンド クラウン(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SLG	
187	96年年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
188	96年年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
189	96年年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
190	96年年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	144
191	96年年内予定	天地無用!(仮)	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	
192	96年年内予定	ブロキッズ	アテナ	¥5,800(予定)	ACT	
193	96年年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
194	96年年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
195	96年年内予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
196	96年年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
197	96年年内予定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
198	96年年内予定	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800(予定)	AVG	159
199	96年年内予定	レイク マスター(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SPG	
200	96年年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
201	96年年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
202	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
203	未定	アイドル雀士スーチーパイII(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
204	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
205	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
206	未定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
207	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
208	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
209	未定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
210	未定	X−MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
211	未定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
212	未定	オーガリアン(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
213	未定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	
214	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
215	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
216	未定	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	価格未定	ACT	
217	未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
218	未定	ギャラクシアン³(仮)	ナムコ	価格未定	STG	
219	未定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
220	未定	ゲックス(仮)	BMGビクター	価格未定	ACT	
221	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	ACT・STG	
222	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
223	未定	三國志英傑伝	光栄	価格未定	S・RPG	
224	未定	The 11th Hour～The 7th GuestII～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
225	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
226	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	価格未定	AVG	
227	未定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	価格未定	ACT	
228	未定	Jupiter(仮)	GENKI	価格未定	STG	
229	未定	ショックウエーブ アサルト	EAV	¥6,800	STG	
230	未定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
231	未定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	
232	未定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
233	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
234	未定	スラムドラゴン	ジャレコ	価格未定	対戦ACT	
235	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
236	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
237	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	8
238	未定	ZXE−D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
239	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
240	未定	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
241	未定	チョロQ(仮)	タカラ	¥5,800	RCG	
242	未定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
243	未定	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	価格未定	ACT	
244	未定	DOOM(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
245	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
246	未定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定	AVG	
247	未定	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	
248	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
249	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
250	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
251	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
252	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
253	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
254	未定	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
255	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
256	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
257	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
258	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
259	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
260	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	18
261	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
262	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
263	未定	POPGUN(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定	STG	
264	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
265	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	ETC	
266	未定	ルパン三世 カリオストロの城－再会－	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
267	未定	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	RCG	
268	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
269	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
270	未定	レボリューションX	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
271	未定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
272	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	TBL	

電撃超スーパースクープ



←ジョカ(光)

▲お姫様として、まっすぐに育てられた清く正しい正義の心に満ちあふれた少女。しかし、あまりにもいいコすぎるため、周囲の人間にとっては、ちょっといやなヤツかも。

聖痕戦争がふたたび……!?

→ジョカ(闇)

▶こちらはサーカスに売られて育った、とっても悪いコのジョカ。どれくらい悪いかといえば、3人の魔女から後継者として指名されるくらい。でも、憎めない性格なのである。

「聖痕(せいこん)のジョカ」は電撃スーパーファミコン誌上で連載されていた人気コミック。ゲーム化進行中の情報は発表されていたが、それがPS版のRPGであることが、このたびついに明らかになった! 聖痕をめぐる新たな戦いが、いまはじまろうとしている!!

聖痕のジョカ(仮)

コミックスの数世代後の世界を舞台に…

あのジョカがPSゲーム化決定!

おなじみのキャラの子孫たちが活躍!!

PS版の時代設定は、コミックの物語の5世代ぐらい後。ジョカやフーギたちは、その子孫というかたちで登場する。コミック版とは、性格の変わっている人物もいるようなので、そのあたりも注目できる点だろう。2人に分かれてしまったジョカを待ちうける運命とは?

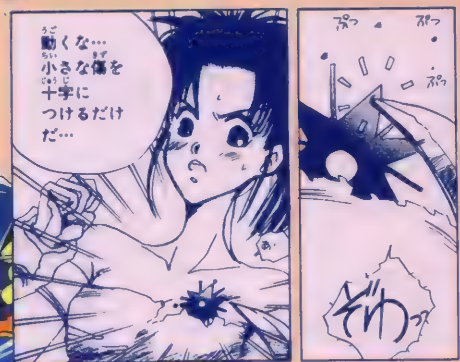


フーギ ◀ジョカのガーディアンとして天界から送り込まれたのだが、ジョカが2人に分裂してしまったことの影響を受けて、二重人格になってしまった。このイラストには"1号"と注釈があったが?

トプカ ◀コミック版とおなじく、天界の住人。ジョカとして生まれる予定の赤ん坊に与えるブランク=ルーンを、彼が割ってしまったため、話がややこしいことに。

ナタク ▲コミック版では、生真面目な性格だった彼だが、こちらはちょっと様子が違うようだ。それにしてもこの格好は……。

聖痕(ルーン)と聖痕戦士とは…?



「ジョカ」の世界を象徴する重要な要素、聖痕(ルーン)について説明しておこう。ルーンとは、この世に起こりうるすべての運命を示す24字と、それらを統合する1つの文字"ブランク=ルーン"からなる25の神聖なる文字。ルーンは自らが選んだ人物にルーンの形をしたアザ"聖痕"として宿る。このルーンを宿した人物が、聖痕戦士と呼ばれるのだ。ルーンは、持ち主に魔法的な力を発揮させるだけでなく、その人物の性格や運命にまでも強い影響を与える。聖痕には正位置と逆位置があり、逆位置であればその力も正反対の形であらわれる。例えば、清楚のルーンは潔癖さや処女性を象徴するが、逆位置なら異性をたぶらかす娼婦の力を発現させるといったぐあい。そして、ブランク=ルーンはそれ自体では力を持たないが、ほかのルーンとあわせることでそのルーンの力を完全に発揮させる。ブランク=ルーンがない場合、ルーンの力は正・逆どちらにせよ極端に偏ったものになるのだ。ルーンは、聖痕戦士を殺すか、聖痕を十字に傷つけることで継承される。

超本格RPG

タカラより発売!!

聖痕のジョカ(仮)

- ジャンル/RPG ●メーカー/タカラ
- 発売日/未定 ●価格/未定
- 対応周辺機器/未定 ●多人数プレイ/未定

PS版『聖痕のジョカ』は こんなゲームになる…！



光のジョカ

▶お姫様として育てられ、正義の心をもつ光のジョカ。トプカにブランク＝ルーンの所有者としての使命を知らされた彼女は、当然、世界を破滅から救うために、すべての聖痕を集めることを決意する。

闇のジョカ

◀こちらは、サーカスに売られてすっかりひねくれて育った闇のジョカ。悪いコの彼女としては、世界が混沌とした今の状態のほうがいいじゃん、というわけで、光のジョカの聖痕集めをジャマするために旅立つ。

解放された聖痕を集めるのだ！

ゲームの舞台となる時代には、24のルーンは〝世界の臍〟と呼ばれる巨大な穴に封じ込められていたのだが、これが何者かによって解放されてしまう。聖痕の解放による影響で世界はふたたび混沌の時代となり、大陸の形までもが日ごとに大きく変化し続けるありさま。このままでは、世界はやがてドロドロに溶けてすべてが混ざり合ってしまう。プレイヤーは聖痕戦士の一人となって、ジョカを手伝いすべてのルーンを集め、再び封印することが目的なのだが……。

光と闇どちらのジョカにつく？

ルーンを統一し、混沌をおさめるため、神仙・白沢はジョカにブランク＝ルーンを与えて地上に送り込む。しかし、天使のトプカがルーンを２つに割ってしまったため、ジョカも分裂して双子として生まれてしまう！　プレイヤーはどちらかのジョカに味方して、刻々と変化するマップをも利用しながら、もう１人のジョカと競争でルーンを集めていく。マルチシナリオ＆マルチエンディングのＲＰＧなのだ。本当に世界を救うためには、２人のジョカを１人に合わせないといけない(？)ぞ。

戦闘シーンは3D格闘だ!!

戦闘シーンは、デフォルメタイプのポリゴンのキャラが動きまわって戦うという、３Ｄ格闘のような画面になるぞ。右にあるのが光のジョカのポリゴンキャラだ。闘神伝のタカラだけにかなりかっこいいものが期待できそう。システム自体はコマンド入力などではなくて、いままでのＲＰＧに近いものになるそうだから、対戦格闘が苦手だという人でも安心してプレイできるぞ。コミック版では変わった武器を使うキャラが多かったので、ＰＳ版でもどんな攻撃が見られるか楽しみ。





開発中のデータを特別入手!!





ポリゴンキャラが動いて戦う!!

今すぐ書店へ行こう!!

定価/各950円(税込)
発行/メディアワークス
発売/主婦の友社







コミックス版も電撃コミックスから大好評発売中!!

辺境の島の少女、ジョカは、ブランク＝ルーンを手にいれたことにより、カルディア帝国の王位継承権をめぐる聖痕戦争に巻き込まれていく。電撃スーパーファミコンに連載されていたこのコミック版は、ＰＳ版のストーリーとは直接のつながりはないが、ジョカやフーギ、ナタクといったメインキャラクターたちや、ＰＳ版でもポイントとなる聖痕などをふくむ世界観を知っておけば、ＰＳ版をより興味深くプレイすることができるはずだ。現在、単行本１～３巻が電撃コミックスから好評発売中。いよいよクライマックスの第４巻も11月16日発売だ。また、ＰＳ版とは違った時代のジョカたちの子孫が活躍する「聖痕のジョカ２」も、電撃少年で連載中。こちらもあわせてチェックしておこう。

大募集 「オリジナル聖痕戦士」

キミのキャラクターがゲームに登場!

ＰＳ版にも、ジョカ以外に24人の聖痕戦士が登場する。なんと、そのうち秩序・勇気・意志・善良それぞれのルーンをもつ聖痕戦士のキャラクターを、読者のみんなのデザインの中から選んでしまおうという、ゲーム化記念超特別企画発動なのだ!!　このページの下の解説を参考に、それぞれのルーンの特性をよく考えて、イカス聖痕戦士をデザインしてくれ!!　最優秀賞の４名には、デザインした聖痕戦士がゲーム中に登場するのはもちろんのこと、さまざまな豪華賞品も用意されているのでガンガン応募しよう！　キミのセンスに期待しているぞ!!

各賞ならびに賞品

最優秀賞（4名）
- 16型ワイドテレビ
- 相川先生サイン入り原画パネル
- 『聖痕のジョカ』ゲームソフト

優秀賞（20名）
- 『聖痕のジョカ』ゲームソフト

応募のきまり

《応募形式》

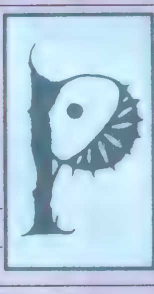
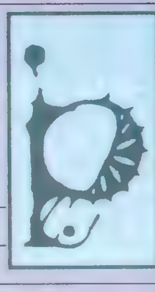
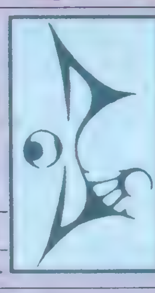
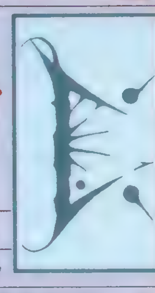
官製ハガキの裏に①キャラクターのデザイン②キャラクターの名前③所有ルーン（正位置か逆位置かも）④キャラクターの戦闘方法（どんな武器を持ち、どんな攻撃をするのかなど）⑤キャラクターの背景（生い立ちや、主人公たちとの関わりなど）を描いて下さい。ハガキ１枚につきキャラクター１点。１人で何点でも応募可能です。イラストは１色でもカラーでもＯＫ。ハガキの表には、あて先、キミの住所、氏名、年齢、ペンネーム、性別、電話番号を、必ず明記すること。


▲ハガキ見本

●しめ切りは12月31日消印有効　●発表は電撃少年３月号（2月15日発売）電撃ＰＳ４月号（２月末日発売）の誌上　●審査員　原作／大塚英志、作画／相川有、設定／ひらりん、㈱メディアワークス４誌編集長（電撃ＰＳ、電撃王、電撃少年、電撃ＳＦＣ）　㈱タカラ・代表取締役専務　●採用された作品の著作権は㈱タカラに帰属します。また作品の返却は致しません。

【あて先】 〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
㈱メディアワークス　電撃プレイステーション編集部
「聖痕戦士募集」係

募集するルーンはこの４つ!!

	秩序	勇気	善良	意志
●通称	秩序	勇気	善良	意志
●正式名	ケブラ	ベト	アフレ	ワラタ
正位置名	ギネル	ギシエ	ラジャス	ノア
逆位置名	カネス	ネソア	ル・マト	ヴェール
別名	支配者のルーン	戦士のルーン	愚者のルーン	方舟の所有者のルーン

秩序：この世のあらゆるルールを守る力を与える。法に関する職務につくと、その力を十分に発揮できるが、逆位置の力に支配された場合は、秩序の破壊者となってしまう。

勇気：所有者に強い勇気を与えるが、ときにはそれが無鉄砲さとなって現れることもある。逆位置では、警戒心や猜疑心の強い性格になってしまう。

善良：正位置では自らの善意にしたがって行動する善人を生み出すが、視野の狭い考え方におちいりやすい。逆位置では、所有者を独善ゆえの狂気に導くこともある。

意志：正位置の所有者は、強い意志を持って人々を導くリーダーとなれるが、逆位置の場合、強すぎる信念と固定観念が周囲を不幸へと導いてしまうことにもなる。



ガンダムGP-01Fb フルバーニアン

宇宙空間での戦闘を目的とした試作ガンダム1号機。非常に高い機動性を持つ。デラーズフリートの反乱の後、登録抹消。「幻のガンダム」となる。 ―「機動戦士ガンダム0083」より―

ゲームでは、初期に登場するのでとても使いやすい。序盤では、最大の移動力を誇るので、遊撃要員として活躍してくれるだろう。

第4次 スーパーロボット大戦S

SLGでは、今期最大の注目作の『第4次スーパーロボット大戦S』。来年1月の発売に先駆け、できたてのPS版画面写真を大量放出！PSという舞台に立ったメインユニットたちの勇姿をとくと見よ！発売まで、後もう少し。スクランブルは、確実に近づいている！

第4次スーパーロボット大戦S

●ジャンル／SLG●メーカー／バンプレスト
●発売日／'96年1月予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（3ブロック）●多人数プレイ／不可

イラスト／SHINICHI OHNISHI（協力：B-CLUB編集部）



ガンダムGP-03 ステイメン

宇宙での空間制圧戦闘を目的に開発されたガンダム試作3号機。巨大機動兵器「オーキス」と合体することにより、モビルアーマー「デンドロビウム」となる。 ー「機動戦士ガンダム0083」よりー

ゲームでも合体、分離機構は再現されている。が、あまりの巨体ゆえに、「デンドロビウム」状態では宇宙のマップでしか出撃できない。

PS版画面写真続々入手！ 発売まで後もう少しだ！

発売を来年の1月に控え、ようやく形になってきた『第4次スーパーロボット大戦S』。発売間近を象徴するかのように、大量のPS版最新画面が届けられた。今回は、これらの新着画面写真をすべて紹介しながら、過去に発表された情報の数々を今一度振り返ってみるぞ。基本的なシステムや、ストーリーラインには変更はないので、オリジナルのSFC版をプレイしたことのある人にはお馴染みの画面かも知れない。しかし、オリジナルにはないセリフを喋っているキャラがいるなど、細部が多少変更されているのだ。『スーパーロボット大戦』の強者を自称する人は、捜し出してみよう！

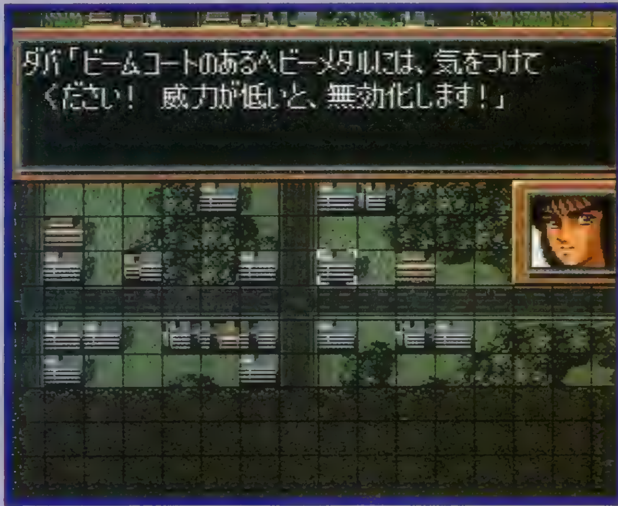
なお、PS上で動くロボットたちの姿を見ることは、発売日がさらに待ち遠しくなってしまうという危険を伴う。覚悟して読むように！

『第4次スーパーロボット大戦』は、キャラクター的な要素だけでなく、そのドラマティックなストーリー展開も大きな魅力の1つとなっている。インターミッションやマップ上でのイベント1つ1つまで実に丁寧に作られており、激動するストーリー展開を分かりやすいものにしているのだ。こういったイベントシーンは、ゲームではとても重要になってくる。

その、ストーリー展開に絡んでくる画面が、新しく届いた。マップでのイベント画面と、インターミッション画面が2点の計3点だ。いずれもファンならよく知っている画面のはず。写真を見ただけでどのシーンかをすぐに思い浮かべられる人は、なかなかの強者だ。

PS版 最新画面をドーンと紹介!!

MAPイベント画面



▶『第4次スーパーロボット大戦S』では、必要に応じて、敵の特徴を教えてくれる場合がある。これは、ダバ・マイロードが敵のヘビーメタルに、弱いビーム兵器は効果がないということを教えてくれるところ。

イラスト／ISAMU IMAKAKE



ν-ガンダム

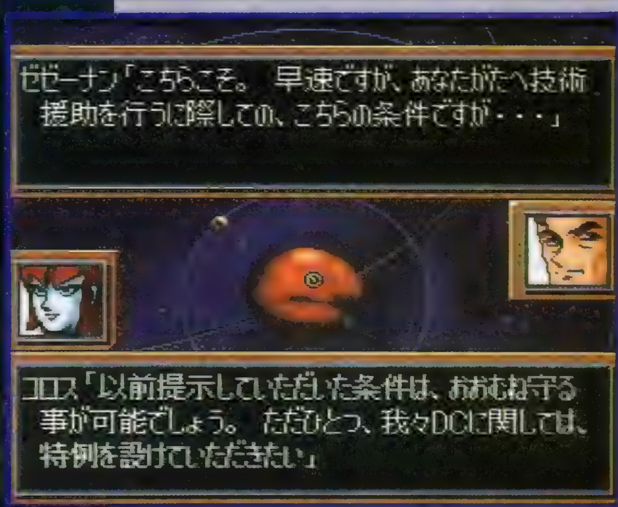
シャア率いるアクシズ軍に対抗するため、アムロ自ら設計したモビルスーツ。『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』より－

[illegible]に最終的なアムロの搭乗機だけあって、モビルスーツでは1、2を争う使いやすさ。特に、射程が長くて威力の高いフィン・ファンネルは最後の最後まで役に立ってくれる。改造でさらなる強化を狙いたい。

インターミッション画面



▶インターミッションでの、アムロとコーウェンの会話シーン。コーウェンから命令を受けるアムロ。物語はこの後、[illegible]を繰り返しながら大きく動いていく。じっくりプレイ[illegible]力関係が理解不能になるので注意。



▶[illegible]と異星人との密談シーン コロスとは、『[illegible]ターン3』[illegible]にとって[illegible]万丈[illegible]

PS版『S』の特徴を今一度おさらいしよう

『S』での特徴は電撃PS本誌の方で紹介してきたけど、この増刊で始めて読む人のためもう一度おさらいしよう。これまでの情報はすべてチェックしてきた人も、もう一回振り返ってみるのだ。

イラスト／JUN・ICHI NAKAMURA（協力／B-CLUB編集部）

戦闘でVoiceが入る

各原作アニメでの主人公クラスのキャラクターには、戦闘シーンでかけ声が入る。しかも、元のアニメとまったく同じ声優さんが演じている（すべて新録！）ので、まさにゲーム史上最高の超豪華メンバーが集うことになった。特にオールドファンにとっては、マジンガー系の主人公が必殺技のかけ声を出すというのはまさに涙モノだろう。

ダンクーガとコンVが共存



最大ユニット数の関係で、SFC版ではどちらか1方しか選べなかったダンクーガとコンバトラーVが、共存できるようになった。これで、どちらにするか迷う必要がなくなるぞ。両方好きな人も、遠慮なく最初からガンガン育てて大丈夫だ。コンバトラーVに比べていまいち使い辛い感があったダンクーガも強化されるし、自軍はさらに強力になりそうだ。

サウンドの強化&追加

音楽に関しては、さすがに原曲の使用は見送られたモノの、PSの内蔵音源を使用することにより、さらにオリジナルに近いノリが再現されるようになった。しかも新しく「グレートマジンガー」のテーマ曲と、「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」のメインテーマ曲が追加されているのだ。

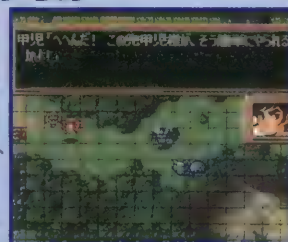
CGデモも追加

オリジナルの『第4次スーパーロボット大戦』でも、マシンの限界を見るかのような美しいデモを魅せてくれた。そしてPS版では、なんとPS版だけのCGによるデモが追加されているのだ。いったいどこで、どんなCGデモが流れるのかは、今のところまったく不明。でも、32ビットのパワーを生かした、凄いデモになることは間違いないだろう。また、SFC版ではルートによっては見れないデモもあったので、今回も何度もプレイしなくてはすべて見れない可能性もあるかも？

能力値の一部見直し

すべてではないけど、『S』では一部のユニット、キャラの能力値が変更される予定。現在判明している変更点は、後半他のユニットに押されて影が薄くなっていたマジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザーが強化されることと、ダンクーガの能力がパワーアップされるということ。特にマジンガーファンにとっては嬉しい配慮だ。また、キャラではアムロの能力が強化される予定だ。

どうなる!? 追加シナリオ



基本的なストーリーはSFC版と同じであるものの、『S』では完全オリジナルの追加シナリオが入る予定となっている。SFC版を完全にクリアしてしまった人にとっては、本当に嬉しいプレゼントだよね。しかし、CGデモと同様に、どのタイミングで、どんなシナリオが入るのかはまだ謎なのだ。情報が入り次第、お伝えしていく予定！



Z-ガンダム

エウーゴのパイロット、カミーユビダンが自ら設計した可変モビルスーツ。ウェーブライダーに変形することで、単体での大気圏突入能力を持つ。―「機動戦士　Zガンダム」より―

ゲームでは、序盤で登場する上、ビーム兵器が主体なのでちょっと苦しい。が、中盤までならカミーユ自体の能力値でカバーできる。

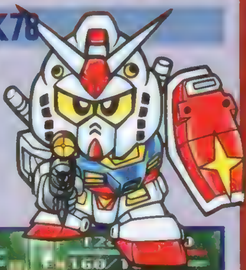
ZZ-ガンダム

Zガンダムと同時期に開発された重モビルスーツ。Z時代の設計思想を反映し急進的進化を遂げたガンダムである。そのため、高出力のジェネレーターと強力なビーム兵器などを多数搭載している。―「機動戦士ガンダムZZ」より―

ゲーム上でも、豊富な武装や使いやすいマップ兵器など、とても強力なユニットになっている。

ガンダムRX78

アムロ・レイが最初に乗り込むユニット。写真で使用している武器は、ハイパーハンマー。なかなか渋い武器の選択だね(笑)。





マジンガーZ

兜甲児が乗り込むスーパーロボット。『S』では攻撃、防御がパワーアップする予定。写真は序盤で頼りになる光子力ビーム。





エルガイム

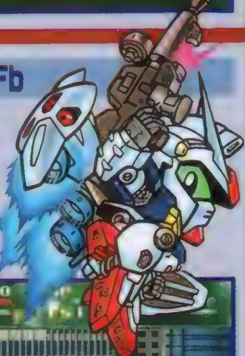
ダバ・マイロードが操るA級ヘビーメタル。ビームコートを装備している。写真で使用している武器は、パワーランチャー。





ガンダムGP01Fb

ガンダム試作1号機。コウの「沈めぇぇぇ！」というセリフは、SFC版ではなかった『S』でのオリジナル。もちろん声も入る。

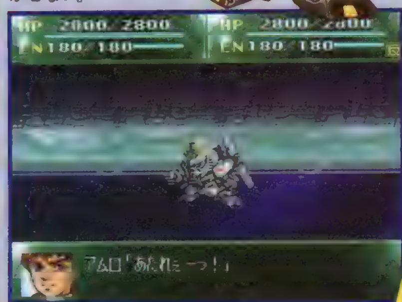




ν-ガンダム

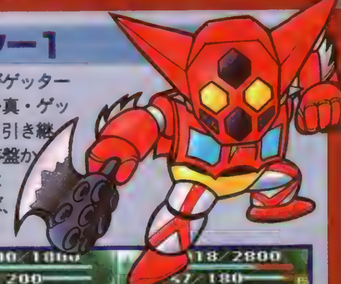
アムロが最終的に乗り込むモビルスーツ。おそらく、最終マップまで現役で活躍してくれるだろう。後方支援には絶対欠かせない。





ゲッター1

改造値がゲッタードラゴン➡真・ゲッター1へと引き継がれる。序盤から積極的に改造すれば、役に立つ。





PS版『S』の画面写真で見る メインユニット一覧

ガンダムF91

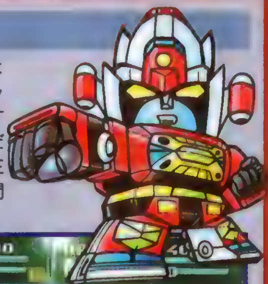
サナリィが開発。研究を続けてきた"モビルスーツの小型化"における最大の成果のモビルスーツ。威力を調整できる高出力ビームライフル「ヴェスバー」を2門装備しているのが特徴。―「機動戦士ガンダムF91」より―

ゲームでの"ヴェスバー"は、気合いを上げないと使えない。乗せるパイロットには気をつけよう。



ダイモス

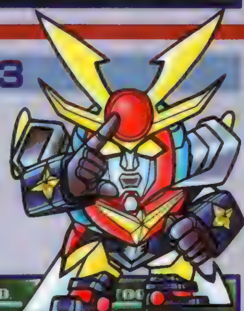
空手の技を得意とするスーパーロボット。宇宙でも出撃するだけなら大丈夫だが、必殺技の烈風正拳突きが、宇宙空間では使えない(涙)。





ダイターン3

おそらく全ユニット中最強。パイロット破嵐万丈の能力と合わせて、無敵の強さを発揮。いるといないとでは大違い。ガンガン育てよう。





トロイホース

最初に登場する母艦。さすがに装備は今一つだ。写真のセリフ以外にも、お馴染み「弾幕薄いぞ！　何やってんの！」もちゃんと喋るぞ。



イーグルファイター

機関砲を撃つイーグルファイター（ダンクーガの一部）。最初はバラバラの状態。イベントクリアで合体できる。



デンドロビウム

2つのマップ兵器、巨大なHP、分離すればステイメンになれるなど、とにかく便利。しかし、宇宙以外ではまったく役立たず。



ゲシュペンスト

主人公の乗り込む最初のマシン。プレイヤーの分身である主人公には声が入ってない。そう、画面に合わせてキミ自身が叫ぶのだ！



真・ゲッター1

ゲッター1から始まる、ゲッター系ユニットの最終型。3人分の精神コマンドをうまく使えば、最強の座もねらえる!?



サイバスター

シリーズではお馴染みのマサキ。彼の操るサイバスターも、もちろん登場するのだ。『S』では出番が増えるか？





『第4次スーパーロボット大戦』の魅力はたくさんあるけど、一番の華といえば、やはり登場する数々のロボットと、それに乗り込むキャラクターたちだろう。PS上で再現されたガンダムやダイターン3の姿（SDだけど）を、心待ちにしている人も多いのではないだろうか。

そこで、ここではPS版の画面写真によるメインユニットの一覧を紹介してしまうのだ。もちろん、ここに紹介したユニットは、ほんの極一部のものだ。今回紹介したユニットたち（に乗り込んでいるキャラクターたち）には、そのほとんどに声が入る予定になっている。兜甲児や破嵐万丈の声を想像しながら眺めるてみると、さらに燃えること間違いなしだ（笑）。



見えてきたシステムの全貌

POINT 1 背景をチェックしてみよう!!

ひと目で気づくのが、すっきりとした見やすい背景とウインドウ画面。後ろのグラフィックは、現在行っている習い事やバイトの様子を映し出すようになっている。かわいいちびキャラがちょこまかと動き回るアクションがあると楽しそう。詳しい情報が入り次第、紹介していくぞ。



▶託児所にいる娘さん。よ～く見ると赤ちゃん用ベッドや、子供用の象さん型滑り台などが設置されている。



▲ダンス教室は、広いフローリングの床になっていて、壁には身体を支える棒が付いている。娘の動きに期待しよう。



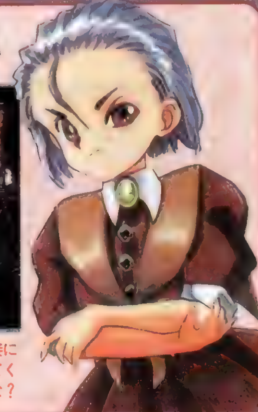
▲街の市場と酒場。酒場のバイトは『プリメ』シリーズでは定番なもの。今回もやっぱりありました。

POINT 2 父親(自分)の存在感が大きく!!

『プリメ2』では、娘の名字と名前と血液型、そして娘と父親(自分)の誕生日しか初期入力できなかったが、今回はそれにプラスして父親の境遇も選択できるようになったぞ。この選択肢は、どんな内容のものが用意されているのかは現在まったく不明だが、娘との相性に大きく関わりそうな予感……続報に期待しよう。



▲『プリメ2』では、娘と父親の関係が密接になると、父親の誕生日にプレゼントを買ってくれたが、今回もそんなイベントがあるのかな?



今回は今までにわかった情報を総おさらい!!

プリンセスメーカー3

今回は、うっすらと見えてきた新たなシステム関係や、付き人の妖精ウズの情報、また主人公キャラのグラフィックまで、今まで発表されてきた『プリメ3』情報の数々を総まとめしてみよう。もちろん公開された美しいバカンスシーンも、披露しちゃうぞ!!

プリンセスメーカー3

●ジャンル／育成型SLG●メーカー／ソニーコンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

原画／赤井孝美

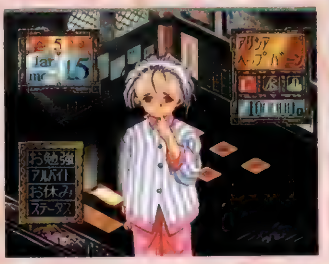
Princess Maker

POINT 3 パラメータが豊富に……



『プリメ』シリーズの娘のパラメータは、数値が増減することで状態が変化したり、イベントが発生するなど、重要なポイント。「3」では、新たに、「信頼」、「武勇」、「プライド」、「センス」、「気力」の5点のパラメータが増えて、ゲームの奥深さがいっそう増すことになりそう。あと『2』でもあった「魅力」は、色気を意味し、子供のうちはかわいさをあらわす数値になるぞ。

▼娘のかわいいパジャマ姿が見れるのは、病気になった時。でも、かわいそうなのであまりストレスをためこまないようにね。



バカンスも御覧のとおり





▲花が咲き乱れる春 [illegible]

◀ [illegible]

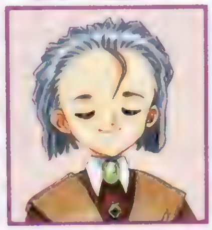
POINT 4 毎年変化する娘の姿!!



『プリメ2』から採用されて好評だった、娘のグラフィックが毎年変わるのは今回も健在! 初期値の体型(身長)はいくつかのタイプがあり、ランダムで決定される。体重の初期値は身長と比例し、その後は毎月増加していくようになっているが、イベントや食事制限で増加や減少させることもできるぞ。自分好みの体型に育てることも可能だ。

生意気状態

今までに無かった状態その1が生意気。娘のグラフィックがツンとした顔つきになり、会話の内容やセリフも変化する。症状としては、家事手伝いと王宮以外のアルバイトのスケジュールを勝手にお休みに変更するぞ。プライドの数値が、気だてとモラルの合計より高いときになる。



貧乏症状態

今までに無かった状態その2は貧乏症。顔のグラフィックが、こまった感じになり、セリフも貧乏症用(?)のものになる。スケジュールに勉強が組み込まれている場合、勝手にアルバイトをしてお金稼ぎをしたりするぞ。プライドとモラルが低く、所持金がマイナスになるとおきる。

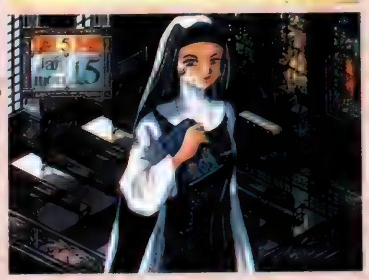


POINT 5 システム面も大きく変化



まず一番の注目点は、サブキャラのグラフィックが大幅にパワーアップしたこと。今までの『プリメ』シリーズでは、顔のアップしか見れなかったけど「3」では股下まで表示されるようになったぞ!

その他では、王国暦が使用されなくなったことと、1ヵ月のスケジュールが前半、後半の2フェーズになったこと。つまり8年間で、192フェーズ娘の行動が選択できるのだ。また、1ヵ月単位で実行するとは限らず、2ヵ月以上の長期スケジュールも組めるらしい。これにはどんな秘密が含まれているのかな?



※画面写真は開発中のものです

POINT 6 付き人は妖精に決定!!

娘の付き人として、妖精「ウズ」が登場することが発表されたぞ!『プリメ2』で出てきた執事のキューブのように、娘の管理役的な存在になるかどうかは、まだ不明。詳細は次号の本誌あたりで大々的に発表する予定なので、楽しみにしてほしい。


[ウズ]



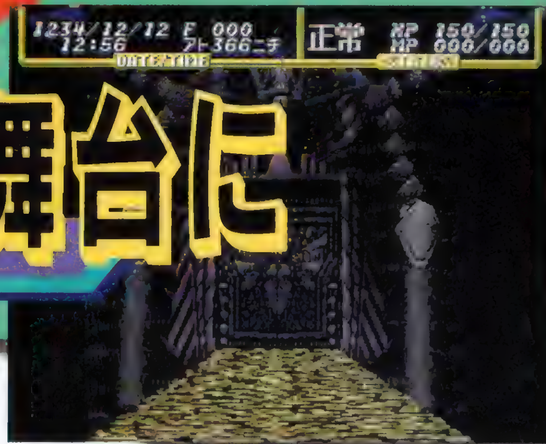


▲『プリメ2』で大活躍をした執事のキューブ。



新情報に期待せよ!

そびえ立つ塔を舞台に繰り広げる新感覚RPG登場



従来のRPGとは一線を画す、新フィーチャーが随所に盛り込まれた新感覚RPG。戦闘システムにコマンド格闘要素を取り入れ、時間の概念やランダムに出現する大型モンスターとプレイヤーを飽きさせない工夫がされているぞ。今回は戦闘システムを大紹介!!

ヴォルケンクラッツァー ～審判の塔～

ヴォルケンクラッツァー ～審判の塔～

●ジャンル／RPG●メーカー／アスミック
●発売日／'96年2月予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



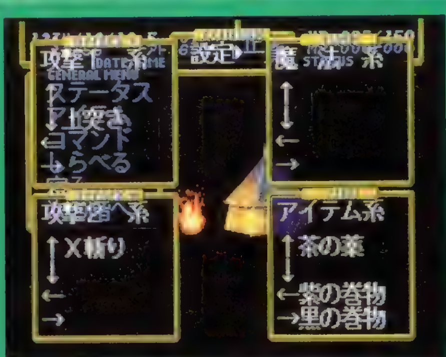
このゲームの舞台は、崩壊した時代に現れた謎の塔。プレイヤーは、各フロアに1体ずついる大型のモンスターを倒しながら階を進み、最上階にいるモンスターを倒して真の勇者の称号を得るのが目的。

戦闘は主人公とモンスターとの1対1のタイマン勝負で、システムが従来のＲＰＧとは異なり、コマンド型の格闘ＲＰＧという新しい試みが採用されているのだ。操作は、方向キーとボタンの組み合わせによるコマンド戦闘。攻撃には上、中、下段斬りや魔法、特殊攻撃に防御などがあり、各コマンドはプレイヤーが自由に登録することができる。このシステムにより、格闘ＡＣＴのような感覚で緊張感のあるバトルが楽しめるのだ。

そのほかの特徴的なシステムに、〝時間の概念〟というものがある。塔の中で行動できるのは1年間だけで、この間にすべてのモンスターを倒さなければならない。塔の中には、数多くのモンスターがランダムで出現し、どのフロアになんのモンスターが出現するのかはそのときの運次第というワケ。死んでしまうと塔から放り出され、1階から再チャレンジすることになってしまうのだ。

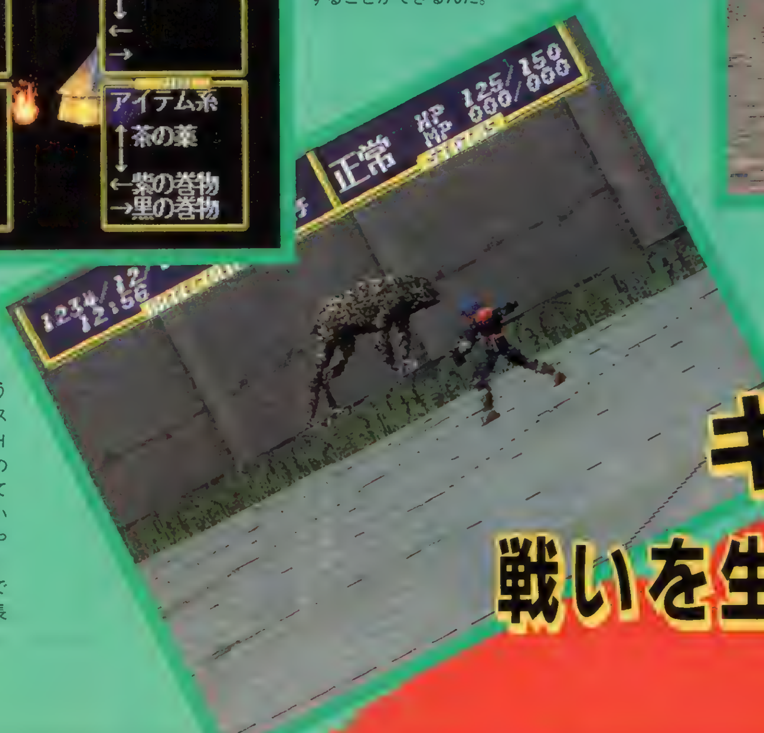
まったく新しい1対1のタイマンバトルに注目!!





◀戦闘が終わるごとにキャンプを張ることができ、ここでＨＰの回復やモンスターが落としていったアイテムを検索することができるんだ。

▲一見、格闘ＡＣＴと見まちがえるけど、これがこのゲームの戦闘画面。戦闘はリアルタイムで展開し、攻撃や防御を敵の行動に合わせてコマンドを入力する、まさに従来のＲＰＧには無かった画期的なシステムなのだ。キミは、この緊迫のバトルを勝ち抜けるか？



▶普通のＲＰＧのように、各階にいるモンスターを倒すことで、ＨＰやＭＰ、腕力などのパラメータが上がって主人公が強くなっていく。また、アイテムや武器、巻物（必殺技）などを入手することでもキャラクターを成長させることができる。

キミは孤独な戦いを生き抜けるか!?

幻想水滸伝™

GENSO SUIKODEN



いよいよ発売日を1ヵ月後に控えたコナミの大型RPG。今回はその入門編として、ゲームシステムや登場キャラクターなどの基礎知識をまとめて大紹介。どんなゲームなのかをおさらいしよう。また、物語導入部から本拠地入手後までのストーリー攻略もマップ&チャート付きでお届けする。コレさえ読めば迷子になることはないゾ！

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／12月22日発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

簡単システム&ストーリー重視の本格派RPG

この冬、コナミが満を持して贈るRPGがこの「幻想水滸伝」だ。このゲームは、中国の古典「水滸伝」をモチーフにした群雄伝に、中世の雰囲気を漂わせる独特の世界観がミックスされたようなファンタジックRPG。総勢108人という多数の登場キャラクターが織りなすドラマティックなストーリーに、そして戦闘やイベントシーンの視覚的に魅せるビジュアル効果に、思わずのめり込むことだろう。

今まで何度となく本誌で紹介してきたが、今回はその総まとめ&攻略に迫っていこう。まずは基本システムから説明していくぞ。



▲仲間になるキャラは108人。仲間が増えていくに従って成長する本拠地システムも楽しい。



▲お尋ね者になってしまった主人公達を打ちのめすかのように激しい雨が降る。イベントを引き締める細かいグラフィックだ。



細かい演出が光るイベントシーン！

基本システム

基本的な操作はいたってシンプルだ。人と話す時や調べる時は◎ボタン、メニュー画面の呼び出しは◻ボタンと、今まで誰もが慣れ親しんだオーソドックスな作りになっている。ストレスを感じることなくゲームを進めていけるぞ。



通常コマンド		
	道具	アイテムを使う、渡す、捨てるなどを実行するコマンド。
	紋章	付けている紋章、魔法の種類や使用回数などが表示される。
	装備	兜、鎧、盾、その他2つの計5カ所の装備を整えるコマンド。
	強さ	キャラのステータスの他、使用武器とそのレベルなどを表示。
	隊列	戦闘時の隊列を変更する。前列、後列ともに3人の6人編成。
	設定	文字表示速度、ステレオ／モノラルの切り換えなどの設定画面。

バトル

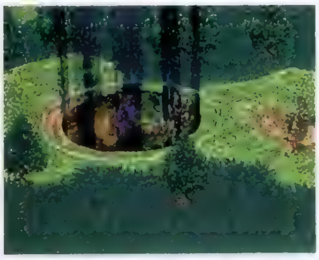
戦闘システムも難しいことは何もない。立体感のあるクォータービュー画面の中で、ターンごとのコマンド入力により進行していくのだ。戦闘中は、キャラの攻撃によって視点が拡大したり縮小したりしながら、敵味方が入り乱れて戦う。その演出とスピード感はかなりダイナミックで、飽きのこないバトルが楽しめる。また、特定のキャラによる協力攻撃なんてのもあるのだ。

戦闘コマンド

たたかう	パーティメンバー1人1人にマニュアルでコマンド入力をする。
にがす	パーティ全員が戦闘から逃げる。逃げられない場合もあり。
おかね	敵にお金を払って逃がしてもらう。かなり高額を払うハメに。
おまかせ	オートで1ターン戦ってくれる。この場合、武器攻撃になる。

▼クリティカルヒット時にはこ〜んなにアップになるのだ。迫力だよね！





▲魔法攻撃の時はどんどん視点が遠ざかるぞ。魔法の威力が実感できる演出だ。

ズームイン・ズームアウト効果で迫力の戦闘!!

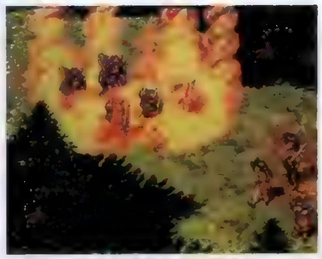
紋章



◀レベルが上がれば強力な魔法も新しく覚えるし、使用回数も増える。

このゲームでは魔法や特殊攻撃などの場合、紋章を封じた封印球を手に入れ、それを体に宿すことで使えるようになる。紋章にはいろいろな種類(属性)があり、それによって覚える魔法や発揮する効果も違ってくるのだ。紋章の効果は、いわゆる魔法系であったり敵に一撃必殺の特殊攻撃を喰らわせたりとさまざま。戦闘で使用した時のグラフィックも圧巻なのだ。それぞれの魔法による画面効果も多数用意されているから、見た目にも楽しませてくれるぞ。

敵を一網打尽！



▲敵を一掃する紋章の力は偉大だ。ハデな魔法のグラフィックも爽快！

紋章で回復



▲紋章の力でＨＰを回復するシーンも、こんな演出がなされているのだ。

ショップ

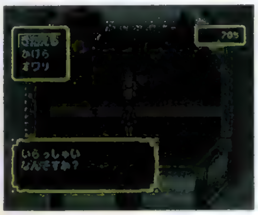
町や村にはいろいろな店があるけれど、『幻想水滸伝』はちょっと変わっている。宿屋、道具屋などお馴染みの店の他に鑑定屋や紋章師の店もあるのだ。また、装備品で売っているのは防具だけで、武器屋がない。その代わりに鍛冶屋があったりするぞ。



▲防具屋で買い物する時、キャラ名が緑の場合防御力アップ、赤の場合は防御力ダウンを意味する。グレーは装備不可だ。

鍛冶屋

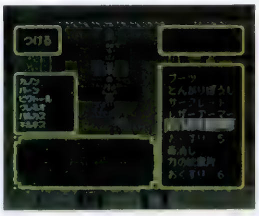
このゲームでは、新しい武器をどんどん買い換えていく必要はない。始めから装備している個人専用武器を、鍛冶屋で鍛えてレベルアップさせていくのだ。また紋章のかけらで武器に属性を付けることもできる。



◀レベルが上がるほど、かかる費用も高くなるぞ。

紋章師の店

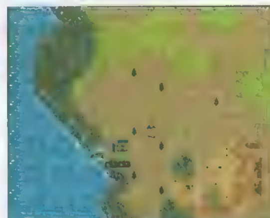
宝箱などで手に入れた封印球をキャラクターに付けてくれるところだ。このゲームならではのお店だよね。紋章の付け替えはこの店で自由にできるので、封印球を入手したらいろいろ試してみるといいぞ。



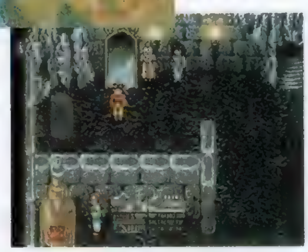
◀紋章を宿すことはもちろん、外すこともできる。

移動

普段はフィールドマップ上を歩くのだが、ストーリーが進むにつれて乗り物が登場したり、魔法が使えるようになったりと移動方法のバリエーションも増えていくぞ。行動範囲が広がれば広がるほど、便利になるって感じかな。ビジュアル的にも移動画面は注目なのだ。特にドラゴンの飛空シーンは必見だぞ！



◀通常は徒歩で移動する。遠い場所に行くのはちょっとツライ。



▼移動魔法の使い手を仲間にすると、一瞬で移動できるのだ。

▼水上を移動する手段はやっぱり船しかない。この船で広いトラン湖を遊覧するのもいいかな。





▼竜騎士のフッチの相棒ブラック。魔術師の島に行く時は、ブラックの背に乗ってひとっ飛び！





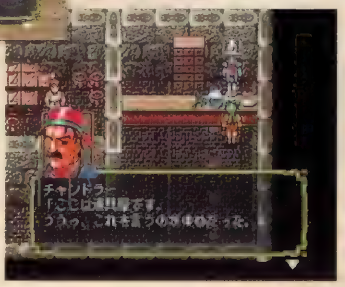
『幻想水滸伝』を支える2つの特徴的なシステム

本拠地システム

本拠地を手に入れると108人まで仲間を増やすことができる。仲間の人数が一定数を超えるたびに城が大きくなっていくぞ。仲間になるキャラは、パーティに入って一緒に戦うタイプとパーティには入らないが間接的に助けてくれるタイプの２タイプに分かれる。特に後者はその職業を生かして、本拠地内に店を構えたり特定の機能でサポートしてくれるのだ。そこで、仲間にすると作られる城の機能の一覧を右にまとめてみた。必要キャラは要チェック！



▲本拠地を手に入れたら、真っ先に仲間にしたいのが宿屋の女将マリーだ。彼女がいなければ、本拠地なのに休息もセーブもできない。



▶店を持つという彼の夢もかなえてあげられるし、解放軍も助かる。まさに一石二鳥なのだ。

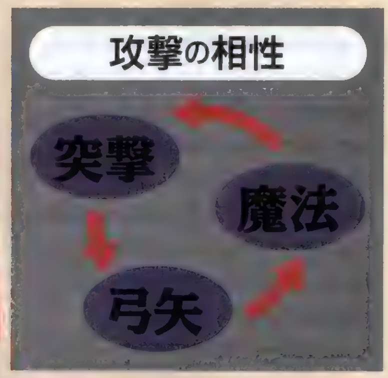
○仲間によって増えていく城の機能○

城の機能	効　果	必要キャラ
道具屋	本拠地内で道具の売買ができる	チャンドラー
防具屋	本拠地内で防具の売買ができる	チャップマン
鍛冶屋	武器を鍛えたり、紋章のかけらを付けたりできる	マース
宿屋	本拠地内で体力回復やセーブができるようになる	マリー
紋章師	紋章（封印球）の付け替えができる	ジーン
鑑定屋	効果不明なアイテムの鑑定をしてくれる	ジャバ
倉庫	持ちきれないアイテムを預かってもらえる	ロック
テレポート	行ったことのある町や城にテレポートできる	ビッキー
瞬きの鏡	フィールドマップ上から本拠地に一瞬で戻れる	ヘリオン
約束の石板	仲間になったキャラクターの一覧が見れる	なし
メロディ	ウインドウ音を変更する	メロディ
エレベーター	エレベーターで各階をラクに移動できるようになる	セルゲイ
城の名前変更	本拠地の城の名前が変更できる	クロン
図書館	本によっていろいろな知識が得られる	ユーゴ
地図	全体マップが見れるようになる	テンプルトン
壁画	壁画を描いてくれる	イワノフ
風呂	風呂に入れる。城が大きくなるにつれ豪華になる	サンスケ
吟遊詩人	サウンドテストができる	カシオス
賭場	ミニゲームができるようになる	ガスパー

戦争イベント

ストーリーの節目に強制的に突入する特殊なイベントが、この戦争イベントだ。ここでは、それまでに集めた解放軍全員が帝国軍と衝突する。選べるコマンドは「突撃」「弓矢」「魔法」の３つの攻撃方法に加えて、策略的な攻撃補助が行える「その他」の４つだ。各攻撃の相性はジャンケンのように三すくみになっている（右の図参照）。例えば「突撃」は「弓矢」に強いが「魔法」に弱い、といった具合だ。「その他」の〝敵の策を調べる〟などを使えば、戦闘を有利に進められるぞ。





戦争イベントの流れ



①攻撃方法を選ぶ
まず４つのコマンドから攻撃方法を選択することになる。「その他」は１ターン使ったことにはならないので効果的に使おう。

数ターン繰り返す



②キャラを設定
実際に出陣するチームを決める。１度の戦争イベントには１チーム１回しか出撃できないので、よく考えて決めるのだ。



③１ターン終了
選んだコマンドに従って、超チビキャラ達がアニメーションするぞ。最終的にどちらかが全滅するまでターンを繰り返す。

そして結果は……





勝利か？　敗退か？

メインキャラクター紹介



複雑に絡み合う物語の中心となる重要キャラクター。初期のパーティメンバーや主人公に深く関わる人物を紹介しよう。

主人公
大将軍テオ・マクドールの息子。父と同じ帝国軍の一員になるが、ある事件が元で帝国を追われ、解放軍に身を投じる。数奇な運命を持つ本編の主人公。

テッド
戦災孤児としてテオに拾われた少年で、主人公の幼馴染みであり親友でもある。出生に関しては謎が多い。

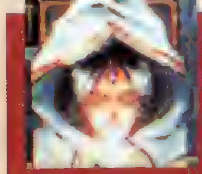
オデッサ・シルバーバーグ
解放軍のリーダー。何不自由ない貴族の地位を捨て、帝国の横暴に対抗する組織、解放軍を創設する。

グレミオ
主人公の幼い頃からの付き人。面倒見が良く、主人公の母親代わり的な存在。

クレオ
古くからのテオの部下で、家族同然の存在。常に冷静で、「息子を頼む」というテオの言葉を忠実に守る。

パーン
大食漢の格闘家で、テオ直属の部下。表面上は楽観的に見えるが、根はまじめで忠誠心に厚い。

ビクトール
風来坊だが、ある目的のため旅をしている。帝国に追われる身となった主人公を助け、解放軍に引き合わせる。



レックナート
星見の島に住む盲目の占い師で、ウィンディの妹。主人公の運命を予感し、何かと助力を授けてくれる。

帝国サイドのキャラクター

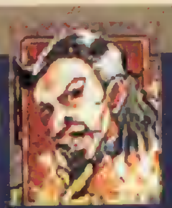
皇帝を筆頭に強大な力を有する帝国軍。中でも帝国5大将軍は主人公率いる解放軍の前に敵として立ちはだかることになる。



皇帝バルバロッサ
赤月帝国の第17代皇帝。かつては救国の英雄として敬われていたが、最近は亡き妻に似たウィンディに心奪われ、政治を顧みなくなっている。

宮廷魔術師ウィンディ
皇帝の先妻クラウディアの面影を宿し、皇帝を惑わす。謎に包まれた女魔術師で、ソウルイーターの紋章を狙っている。

テオ・マクドール
主人公の父親。帝国五大将軍の1人で百戦百勝将軍とも呼ばれ、皇帝からの信頼も厚い。



クレイズ
主人公の上官となる帝国近衛隊隊長。金の力とコネだけで成り上がった能なしの威張り屋。

クワンダ・ロスマン
皇帝に忠誠を誓う鉄壁の将軍。大森林にあるパンヌ・ヤクタ城の主。

ソニア・シューレン
父の跡を継ぎ、水上砦シャサラザードを守る美貌の女将軍。テオとは懇意の仲である。

ミルイヒ・オッペンハイマー
独自のファッションが自慢の将軍。西のスカーレティシア城を守る。

カシム・ハジル
帝国一の剣の使い手で、五将軍の一人。テオの親友でもある。居城はモラビア城。

解放軍に力を貸してくれる仲間たち



▲このような選択肢が出たら仲間に引き入れるチャンス。ここで断る手はないだろう。それが特定の職業に就いているキャラならなおさらだ。



▶帝国のやり方に不満を持っていた人は決して少なくない。新しい町や村に行くと、そういった人達が解放軍を歓迎して心強い味方になってくれるのだ。

108人の仲間達は各地に点在している。最初から仲間になっている者やイベントがらみで強制的にパーティに加わる者以外は、主人公であるプレイヤー自身が、自分の足で歩き回って探すことになるだろう。実際に仲間探しに奔走するのは、本拠地を手に入れてからになるぞ。

話しかければすぐに仲間になってくれるキャラもいれば、条件を満たさなければ仲間になってくれないキャラもいる。キャラごとに個性があるように、その出会いの場所もシチュエーションもさまざま。仲間集めをするために各地を探索するのも、このゲームの楽しみのひとつなのだ

マッシュ

本名マッシュ・シルバーバーグ。オデッサの兄である。かつては軍師として帝国に仕えていたが、今は子供達に学問を教えながらひっそりと暮らす。

場所：セイカ

カミーユ

ある屋敷で習った槍術の腕を生かして、借金の取り立て屋を行っている。帝都グレッグミンスターから逃げ出した主人公達を追って登場する。

場所：カク

タイ・ホー

カクの町に住む漁師。義理堅いが自信過剰な面もあり、粋なところを見せるために自ら危険に飛び込む時がある。通り名は「命知らずのタイ・ホー」

場所：カク

ヤム・クー

タイ・ホーの弟分。おもに、向こう見ずなタイ・ホーを止める役目である。兄貴分であるタイ・ホーが解放軍に協力しているので、自分も解放軍にいる。

場所：カク

ルック

盲目の占い師レックナートの一番弟子。風の魔法を操れるほど腕は立つのだが、けっこう性格は悪い。主人公が魔術師の島に行った時に、力試しを挑んでくる。

場所：本拠地

マリー

グレッグミンスターで宿屋を経営する女将。マクドール家とは懇意にしており、主人公のことを幼い頃からよく知っている。面倒見のいいおばさん。

場所：セイカ

オニール

セイカの町に住む、噂好きなおばさん。どこからその情報を仕入れるのかは謎だが、いろいろなことを知っている。勝手に解放軍の仲間になってくれる(笑)。

場所：セイカ

セルゲイ

常に探求心に溢れている発明家。自分の力を買ってくれる人を待っている。仲間にすると本拠地にエレベーターを作ってくれる。

場所：カク

ジュッポ

コウアンの町の富豪宅に食客になっている自称"からくり師"。誰も見たことのない"からくり"のアイデアを得るため各地を遊学している。

場所：コウアン

メグ

ジュッポの姪。ジュッポから"からくり"の秘密を学ぶため、彼を追いかけて家出をした。1度決めたら後先考えずに行動する「鉄砲玉娘」。

場所：カク

チャンドラー

いつか自分の店を持つ夢を持ちながら、いろんな町を渡り歩いている行商人。仲間にすると、本拠地に道具屋を開いてくれる。

場所：クワバの城塞

ロック

レパントの屋敷の倉庫番。でっかい金庫を持つのを夢見ている。仲間にすると本拠地に倉庫を作って、持ちきれない物を預かってくれる。

場所：コウアン

クリン

一攫千金を夢見るこそ泥。危険なことは嫌いだが、ひと儲けできそうだと考えて解放軍に入る。世間の奴等は自分に比べるとウスノロだと思っている。

場所：コウアン

レパント

コウアンの町の富豪。文武両道に優れた人望厚い男だ。しかし、家人に災いがふりかかるのを恐れて、主人公達に会おうとはしない。

場所：コウアン

アイリーン



レパントの妻。夫のやることを、常に優しく見守っているような女性だ。しかし、芯の強い一面も兼ね備えている。魔法使いとしての素質がある。

場所：コウアン

シーナ



レパントの息子。放蕩息子で遊び歩き、父親の怒りをかって修行の旅に出された。父の剣の腕と母の魔法の才能をほどよく受け継いでいる。

場所：セイカ

サンスケ



大森林の村に住む風呂職人。風呂を作るための良い木を探している。解放軍の仲間に入ると、その良い木を使って本拠地に風呂を作ってくれる。

場所：大森林の村

マース



大森林の村で鍛冶屋を営んでいる堅気な職人。仲間になると本拠地に鍛冶屋を開いてくれる。ドワーフの村で修行しているミースとは旧知の仲。

場所：大森林の村

カイ



主人公の棒術の師匠。かつてテオの屋敷に住み込んで、幼い主人公に棒術の手ほどきをしたが、ある日ふらりといなくなってしまった。

場所：ガランの城塞

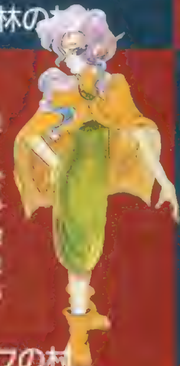
キルキス



人間と共存する社会を望むエルフの青年。その考えは仲間に疎外されることもある。エルフの村を救うため解放軍に力を借りにくる。

場所：本拠地

シルビナ



エルフの村の長老の孫娘。また、キルキスの恋人でもあるエルフの少女。キルキスに対して素朴な愛情を感じ、純粋に愛している。

場所：エルフの村

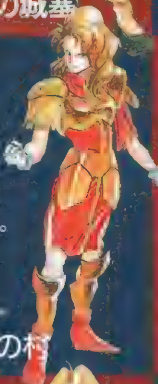
クロミミ



正義感に燃えるコボルトの若者。帝国軍にさらわれてしまった村の仲間を助けるために、1人で行動する。どこかユーモラスな雰囲気が漂うキャラ。

場所：コボルトの村

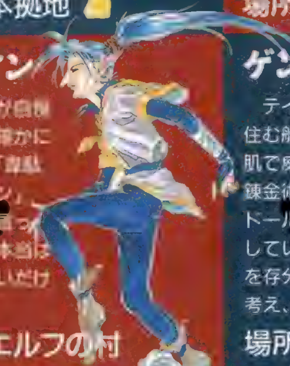
バレリア



帝国軍士官。エルフ達の住む大森林を焼き払う計画を進めていると知り、帝国軍での地位を捨てる。そして、そのことをエルフの長老に知らせに走るのだが――。

場所：エルフの村

スタリオン



足の速さが自慢のエルフ。確かに足は速く、「韋駄天スタリオン」と自分では言っているが、本当は逃げ足が速いだけらしい？

場所：エルフの村

ゲン



テイエンの町に住む船大工。職人肌で威勢のいい男。錬金術師のカマンドールと喧嘩ばかりしている。自分の腕を存分に振るえると考え、解放軍に参加。

場所：テイエン

カマンドール



テイエンの町に住む錬金術師。ゲンとともに解放軍に参加する。船大工のゲンと喧嘩ばかりしている。喧嘩をする時は「ジジイと呼ぶな」が決まり文句。

場所：テイエン

キンバリー



表向きは細工職人だが、裏ではニセ印作りをして金を稼いでいる。解放軍軍師マッシュとは昔からの知り合いで、借りを返すために解放軍に参加する。

場所：アンティ

ジーン



紋章の力を秘めた封印球を、人の体に宿す能力を持った紋章師。神秘的な雰囲気を持った女性だが、自分のことを話さないので素性は謎だ。

場所：アンティ

モース



解放軍秘密工場の工場長。解放軍のみんなから「おやじさん」と呼ばれ親しまれているが、本人はあまり気に入ってはいないらしい。

場所：？

フー・スー・ルー



放浪の戦士。二丁斧をふるう剛腕が自慢。虎の頭のマスクをかぶっていて、顔を隠している理由は分からない。彼の旅の目的に関係あるらしいが――。

場所：コボルトの村

アンジー



トラン湖に巣くう湖賊。もとは船商人だったが、帝国軍の横暴に反感を持ち、仲間とともに帝国軍の船を襲うようになる。帝国のソニアとは犬猿の仲。

場所：トラン湖

テスラ



アンティの町で代書屋を営んでいる。本人は平凡でつつましい生活を望んでいるのだが、その腕を買われてなかば強引に解放軍に参加させられる。

場所：アンティ

ミーナ



アンティの町の踊り子。腕は一流だが帝国の城で踊ることを拒否したために、今は酒場の踊り子をしている。しかし性格は明るい。

場所：アンティ

アップル



軍師マッシュの教え子の1人。マッシュを尊敬し、戦いを始めるためではなく戦いを終わらせるために兵法を学ぶ。主人公がマッシュのもとを訪れた時、ハルモニア神聖国に留学していた。

場所：？

ストーリー攻略 〜序盤編〜

グレッグミンスター周辺地域

舞台は皇帝の治める赤月帝国。７年前の継承戦争にて再興されたが、その栄光も今はなくなっているらしい。物語は帝都グレッグミンスターの謁見の間から始まる。



◀父テオが北方に旅立つ前夜、仲間達とささやかに夕食を共にする。テオは主人公のことを案じてやまない。しかし、これが最後の晩餐会になろうとは……。



主人公たちが最初に行動する地域。ここには皇帝が構えた城があり、帝国に反旗を翻す解放軍の隠れアジトも存在する。マップの中央あたりに位置する帝都グレッグミンスターがスタート地点だ。

攻略フローチャート

1 グレッグミンスター城

2 魔術師の島

3 ロックランドの村

4 清風山

3 ロックランドの村

1 グレッグミンスター

運命のお告げ

フッチの駆るドラゴンに乗って魔術師の島に着いた主人公たち。ルックが召喚したクレイドールを倒せばレックナートに会えるぞ。そこで意味深な言葉を告げられるのだ。



◀主人公の未来を暗示する思わぬ言葉。レックナートは運命の大きな流れを読めるらしい。

BOSS クレイドール



ルックがけしかける召喚モンスター。初のボス戦だけに手こずるかも知れない。バーンの紋章が頼みの綱だ。

山賊退治へGO!

山賊退治のために登山する途中、主人公たちはクイーンアントに襲われる。ここではテッドの持つ紋章の力に助けられることに……。また山頂でも山賊たちとの戦いが待っ



◀山賊たちは税金泥棒をしていないという。しかし、それを確かめる前に戦闘にもつれ込む。

BOSS バルカス&シドニア



山賊たちと戦った後、頭領２人との戦闘になる。ボスの割にあまり強くないので、問題なく倒せるだろう。

急展開！ 追われる主人公

清風山でテッドが使った紋章が原因で、主人公たちは帝国軍から追われることになる。雨の中、屋敷を抜け出したら女将マリーの経営する宿屋へ行こう。その後、宿屋の入口で兵士と鉢合わせする。この窮地を救ってくれた風来坊ビクトールに、帝都脱出のための条件を出されるのだ。





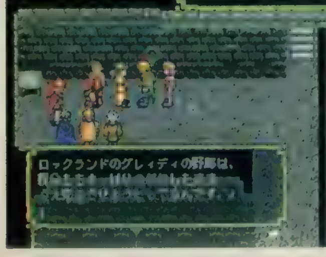
▲ここでソウルイーターの紋章を受け取ることから、今度は主人公が追われる。

◀あやうく帝国兵に見つかりそうなところを風来坊ビクトールに救われるのだ。

解放軍との出会い

町の入口で一旦ビクトールと別れた後、宿屋に泊まるとイベント発生。解放軍のリーダー・オデッサと出会い、解放軍のアジトに案内されるぞ。ひと通り会話が終わった後、アジトを出ようとすると入口に倒れている男を見つける。そして、この男からバルカスとシドニアの状況や、実は2人が無実だったことを聞くのだ。





▲ビクトールの会わせたかった人物とは解放軍のリーダーだった!
◀グレィディの非道な行いを聞き、今度は山賊を助けることを決心する。

オデッサとの語らい

解放軍秘密工場の使者と落ち合う約束の宿屋に行き、泊まること。その夜、主人公はオデッサと語り合う。受け答えによってオデッサからいろいろな話が聞けるぞ。そこへ使者が現れ、夜のうちに仕事は完了。



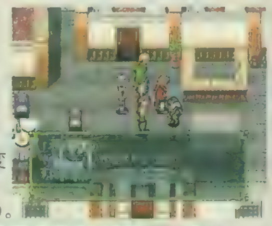
◀小さな町なので宿屋はすぐ分かるぞ。ここに泊まって待とう。



▶その夜、オデッサと話していると使者が登場。

アジト壊滅の衝撃

宿屋に帰ると主が倒れており、様子を見てとったオデッサはパーティから外れて1人でアジトへ行ってしまう。急いで後を追うが、ここで衝撃的な事件が……。



▶帰ってみると異変が! オデッサは1人飛び出してしまう。

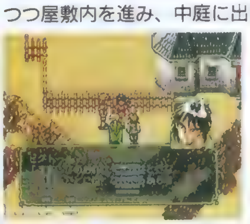


◀小さな子供をかばい、帝国兵の刃に倒れるオデッサ。そして彼女は……



バルカス、シドニアを救え!

軍政官の屋敷に行くと門番がいて中に入れない。しかし、ここでもビクトールの機転で問題はクリア。宝箱をせしめつつ屋敷内を進み、中庭に出てバルカスたちを助けよう。



▲ここでもビクトールの悪知恵が役に立つ結果となる。



▲捕まえられた奴に助けられるなんて、バルカスも複雑だろう。

BOSS 帝国兵×6

ただ数が多く出てくるだけでボスとは言えないような敵だ。HPさえ気を付けていれば問題はないハズ。紋章を使って戦えば一気にカタがつくだろう。

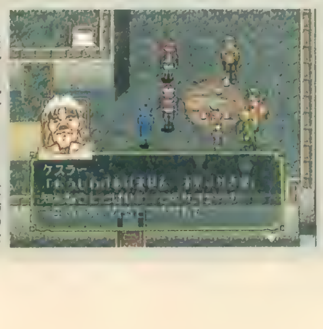


罠にかかってピンチ!?

山道の途中にあるルドンの宿屋には必ず泊まることになってしまう。ここでは毒入り茶を飲まされた上に金を盗られ、あわやピンチに……という場面になるが、盗賊の親玉がオデッサを知っていたため何事もなく助かる。そして、お詫びの印にと一晩泊めてくれるのだ。



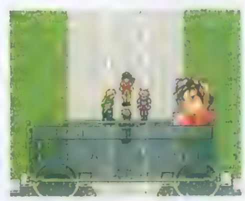
▲ルドンは宿屋を装って盗っ人家業を営む盗賊だったのだ。



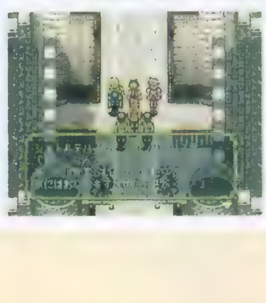
▶盗賊の親分ケスラー登場のおかげで、主人公たちは命拾い。

偽の名前大作戦

オデッサの言葉に従い、城塞を越えた所にあるセイカの町を目指そう。お尋ね者の主人公たちは、帝国軍の目をごまかすために偽名をつける。



▶全員がニセの名前を考える。主人公はこの3つの中から選ぶのだ。



◀疑い深い帝国兵の前で、一世一代の大芝居を打つ。

本拠地周辺地域

クワバの城塞を抜けてやってきたココでのメインの出来事は、何といっても本拠地入手だ。そして、その後の仲間集めも大事な作業だろう。本拠地を手に入れた後は、攻略難なダンジョンもない。しかし、次から次へとイベントが起こり、目まぐるしい展開になっていくぞ。

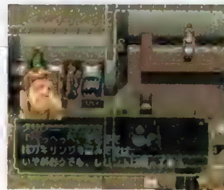


❶クワバの城塞
❷セイカ
❸カク
❹古城(本拠地)
❺コウアン
❻大森林の村
❼大森林
❽ガランの城塞

グレッグミンスター周辺マップの南につながる地域だ。西側には広大なトラン湖が広がり、本拠地となる古城が存在する。本拠地入手後も何度となく足を運ぶため、後々までこの地域を中心に行動することになるだろう。

主人公たちが泥棒になる!?

マッシュの進言でレパントの屋敷へ行くが、門前払いで会おうともしてくれない。宿屋にいるクリンの話では、そう簡単にはいかないようだ。家宝にしている「銘刀キリンジ」を盗めば、追ってくるレパントに会えるだろうとクリンは言うのだが……。それしか方法はないのか?



▲レパントに会うためとはいえ、泥棒をするなんて。



▶このロープをつたって、屋根から屋敷の中に忍び込むのだ。

セイカの町 ❷
・マッシュの家には2度行く
(ここでマッシュが仲間になる)

カクの町 ❸
・酒場でカミーユがパーティに加わる
・地下の賭場でチンチロリン勝負をする
(勝てば船を出してもらえる。のちに船入手)

トラン湖の古城 ❹
・古城に着くとタイ・ホーがパーティに入る
・奥に巣くうドラゴンゾンビと戦闘

本拠地入手!

・レックナートから「約束の石版」をもらう
・パーティメンバーの交代ができるようになる
(ヤム・クー、ルックが仲間になる)

コウアンの村 ❺
・レパントの屋敷に行っても中に入れない
・宿屋にいるクリンと話す
・夜、レパントの屋敷の右へ行くと侵入できる

コウアンの村(レパントの屋敷) ❺
・からくりの仕掛けを通って家宝の部屋へ
(銘刀キリンジを入手)
・ここではロック、ジュッポが仲間になる

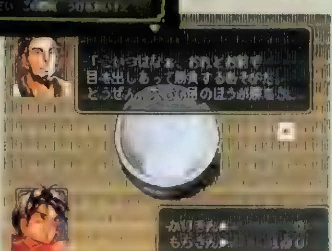
コウアンの村(宿屋) ❺
・追ってきたレパントに理由を話し、刀を返す
・妻の危機を知り、飛び出したレパントを追う

マッシュを仲間に

主人公たちが会いに行っても頑なに拒むマッシュ。だが、帝国軍に連行されそうになるところを助けると、心を開いて解放軍の力になることを約束してくるのだ。



◀トラン湖を渡れる船乗りはタイ・ホーしかいない。受けてたとう！



▶いざ、チンチロリン勝負！その前にセーブを忘れずに。

本拠地を手に入れろ!

タイ・ホーの船でトラン湖を渡り、古城を探索。ダンジョンの中には隠し通路もあるので、しっかり見つけて宝箱を全部取ろう。ボスのドラゴンゾンビを倒せば、本拠地が手に入るぞ。



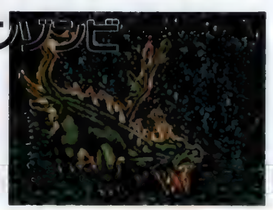
▲城の奥に巣くうボスを倒せば本拠地が入手できる。



▲レックナートは新生解放軍の旗揚げを祝ってくれる。

BOSS ドラゴンゾンビ

強力なブレスと体当たりで攻撃してくる。ししの紋章と火の紋章が有効的。ブレス攻撃を受けたら、即回復を心がけよ！

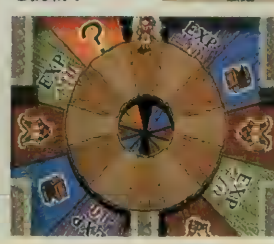


楽しい仕掛けが待つ

クリンの手引きで屋敷内に潜入したはいいが、中は忍者屋敷のよう。敵も強いので回復アイテムは必須。また刀のある部屋の前には大きなカラクリが仕掛けてある。このカラクリは作ったジュッポ本人にも止められないらしい。"当たり"が出るまで何度も挑戦！

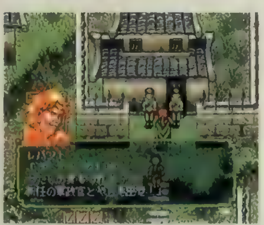


▲彼が仕掛けを作ったらしい。止められないものを作るなよな、全く。



◀良い目も悪い目もあるルーレットの仕掛け。真上に矢印が合うまでレッツ、トライ！

富豪レパント怒る!!



▲怒りに我を忘れたレパントは、1人で乗り込んでいってしまう。

レパントの妻をさらったのは、なんとクレイズだった。地方軍政官に降格されたクレイズは、その腹いせからか人妻に手を出したというワケ。逆上し、単身乗り込むレパントに主人公たちは力を貸し、共に奥の部屋に突き進むのだ。追いつめられたクレイズは卑怯な手を使うが、パーンの登場により無事救出できる。





▲根性の腐ったヤツはどこまでいっても卑劣で汚い。
▶パーンとの再会。あれ以来パーンは悩んでいたようだ。

迷いの森を抜けて

迷いの森とも呼ばれる大森林だが、キルキスのおかげで道に迷わず進める。途中、不思議な魔法使いの少女ビッキーに出会う。彼女はテレポートができるので仲間にするように。



◀この森はエルフと一緒じゃないと抜けられないのだ。キルキスが仲間になる前に来ても森がループするだけ。



▶森を歩いていると突然現れる少女。このビッキーを仲間にすると、本拠地からの移動がラクになるぞ。

誰もいない村……

大森林を抜けるとコボルトの村に着く。しかし、なぜかここには誰もいないのだ。突然現れるコボルト族のクロミミの言うこともどこか変。この村に何があったのだろう?



▶大森林を抜けると、そこはコボルトの村のはずだった。だが、この小さな村には誰もいない。何か嫌な予感がする。



◀この村のトラブルのことで人間を目の敵にしてるらしいが、クロミミの言っていることはてんで要領を得ない。

5 コウアンの村(軍政官の館)
- (レパント、アイリーン、パーンが仲間に)
- パーンと再会
- 2階の軍政官の部屋でクレイズと対峙
- 館の中で、兵士と戦うレパントに助力する

4 本拠地
- (キルキスがパーティに入る)
- 翌朝、船着き場に倒れているキルキスを発見
- 祝宴の最中、主人公は刺客に襲われる
- バルカスとシドニアが仲間になる

6 大森林の村
- この村でサンスケ、マースが仲間になる
- キルキスの姿を見た村人が騒ぎだす

7 大森林
- 森の中でビッキーが仲間になる
- 村の右側、家屋の後ろの抜け道から大森林へ

コボルトの村
- クロミミと会うが、ここでは仲間にならない
- 森を抜けると、無人の村に着く

NEXT エルフの村

息つく間もないイベントの嵐

本拠地に帰るとバルカス、シドニアが待っていて、借りを返すため解放軍に入ってくれるというのだ。その夜、新しい仲間たちを歓迎する祝宴が開かれる。だがその最中、突然主人公をウィンディの刺客が襲う! また、翌朝には倒れてるキルキスからエルフの村の危機を知らされる。



◀刺客の目的はソウルイーターの紋章だった!





▲船着き場に行くと倒れているエルフが……。キルキスは村を救ってほしいと懇願する。
◀頼られて悪い気はしないが、解放軍の力はまだ小さい。そこでまず偵察にいくことに。

大森林の入口

大森林のそばにある小さな村。ここから森に入ることになる。村人の間では滅多に姿を見せないエルフの話題で持ちきりだ。ここにはサンスケとマースがいるので忘れずに仲間にしよう。

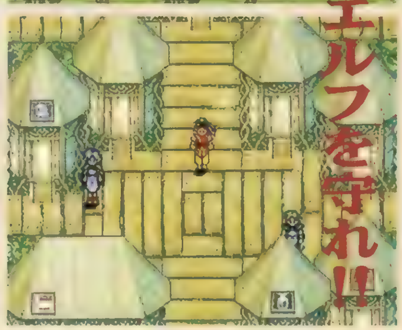


◀そんな大声で知らせなくてもいいのに。



▶大森林にはこの村から入るのだ。





帝国の手からエルフを守れ!!



PS（プレイステーション）1周年記念RPG。

「ビヨンド ザ ビヨンド」


PlayStation
〈プレイステーション・コンボイが来る！〉
12月2日、3日 プレイステーションが
キミの街にやってくる！
くわしくは「プレイステーション・コンボイ事務局」
03-5458-3531まで。
ビヨビヨ
RPG
プレイステーション
PS
Beyond the Beyond
絶賛発売中。
標準価格 5,800円（税別）
SCPS－10014
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



※上記キャラクター名 No∑omi Kiyokawa の表記はデザイン処理で、正式には「NoZomi Kiyokawa」です



モビルスーツ
MS乗りになりたかった少年たちへ…。
『電撃』のガンダムコミックシリーズ
Dセレクション
新機動戦記ガンダムW
ウイング
Wing Season AC195
ガンダム最新TVシリーズを完全網羅!
描き下ろしカラーイラストを満載
●5人のキャラクターが見せる、様々な表情に急接近!
●TVシリーズの名場面を収録
●TVシリーズ全話のストーリーを紹介
11月15日発売　定価1,200円
単行本
史上最強のガンダムコミック!
MS SAGA⑩
近藤和久、ことぶきつかさ ほか
絶賛発売中!!　定価1,300円
最新TVシリーズ「新機動戦記ガンダムW」のパロディコミックを満載! 中村博文の超美麗ポスターも付いてるのだ。
①～⑨巻も絶賛発売中!!
※①～③巻はバンダイからの発売です
定価①1,200円②～④1,000円⑤～⑧1,100円⑨1,200円
電撃コミックス
ランバ・ラル特攻!!
機動戦士ガンダム0079③
原作／矢立 肇・富野由悠季
作画／近藤和久
絶賛発売中　定価560円
ジオン軍大尉ランバ・ラルとアムロの死闘…。好評のシリーズ第3巻では初代TVシリーズ前半部分のクライマックスを収録。
①②巻絶賛発売中!!　定価各560円
機動戦士Zガンダム①～③
作画／近藤和久
原作／富野由悠季・矢立 肇
絶賛発売中!!　定価各560円
ガンダムコミックの第一人者・近藤和久が描く、「Zガンダム」コミックの決定版シリーズ!
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

超教師外伝

ときめき
闘神伝2

LV.UP講座

超攻略&最新速報もバッチリ!



CHARACTERS：© KONAMI　C.G.ART：池田爆発郎

RPGに欠かせないのがレベルアップ! いつか世界一のゲーマーを目指す、電撃PS読者様はっ! 純然たるRPGではないとはいえ(『闘神伝2』にいたっては全然RPGじゃないスね……グスン)、人気の2大ゲームもレベルアップしておかないといけないのであります。そういうことなのです! 講座を始めましょう!

詩織ちゃんをトリコにするイイ男になれ!

初心者のための メモリアル講座





このゲームで何が難しいかって、そりゃ何と言っても詩織ちゃん！　発売からずいぶん日は経ってるけど、いまだに彼女から告白されないって人も多いんじゃない？　今回は、そんな諸君に詩織ゲットのコツをレクチャーしちゃうので、お見逃しなく。ゲームや女のコに関するデータ集も、チェックだチェックぅ!!

ときめきメモリアル
forever with you

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／限定版:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)、マウス●多人数プレイ／不可



Lesson 1 あのコのためなら心を鬼に! 登場キャラ操作

いきあたりばったりのプレイで詩織ちゃんに告白されようったってダメダメ！　彼女をモノにするには、頭を使ったムダのないプレイが必要だ。そう、この「登場キャラ操作」のようにね！

登場キャラ操作とは？

この登場キャラ操作は、「3年になると女のコは登場しなくなる」というのを利用しているのだ。つまり、2年生までは能力を抑えて女のコの登場を少なくし、残りの1年で今までの弱点を補うというもの。これによって、「詩織狙いのとき、他の女のコがいっぱい出てきて困る」という悩みはバッチリ解消しちゃうぞ！



▲女の子を少なく出して、詩織との愛を大きく育もうってわけやね。

操作の決め手

女のコの登場条件は、能力値が一定値を越えた後、特定の平日コマンドを実行するというのが基本。言い替えれば、能力が条件を満たしても、平日コマンドを実行しなければ女のコは登場しないのだ。出したくない女のコに対応する平日コマンドを実行しないことが、登場キャラ操作に関しては鉄則！　右の表を参考に、上手に登場を避けよう。



◀虹野さんだけは能力を満たすと自動的に登場。

登場コマンド一覧

- 文系学習…如月
- 理系学習…紐緒
- 芸術学習…片桐
- 運動…古式、清川
- 遊び…朝日奈
- おしゃれ…鏡

どの女のコを登場させるか？

女のコの登場を制限するとなると、誰を出すべきか？　まず、必ず登場するのは詩織と優美ちゃん。詩織狙いで能力が高くなり学校で目立つということで、美樹原さんも数に入れよう。これで3人。この他に誰を登場させるかだけど、まず右の表をご覧あれ。これは同じ期間同一コマンドを続けた場合の能力の上がり方なのだが、学力と根性が上昇しにくいことがわかるはず。残り1年のスパートを楽にするには、この上げにくい能力に対応するコを登場させるのがイイのだ。詩織狙いには、基本の女のコ3人に、攻略向きのコを2〜3人を登場させるのがベストだぞ！

各コマンドの上昇度
スタート時から4月末まで続けて実行した結果だ。

文系	40→72
理系	40→71
芸術	40→72
運動	40→150 5→51
遊び	30→87
おしゃれ	60→131

詩織狙いで優先のキャラ

必須キャラ	詩織、美樹原、優美
攻略向き	如月、紐緒、片桐、虹野
攻略不向き	古式、清川、鏡、朝日奈



Lesson 2

地道にレベルアップを狙う
能力値アップ

女のコの登場を抑えるやり方はわかったよね？　ならば今度は登場数を抑えつつ能力を上げるコツをいろいろと教えていこう。ステップアップに重要なポイントなので、よく理解してね。

基本的なアップ方法は

能力の上げ方は、どのコが登場してるかによって変わってくる。登場している女のコに関係する能力（出現コマンドを参照）の場合は、好きなようにアップさせてＯＫだ。そのコマンドで女のコが新たに登場しないのだから、当然だね。では逆に、未登場の女のコに対応する能力値はどうするのか？　まず、出現条件の数値までは自由に上昇させよう。そして出現条件を満たしてしまったら、そのコマンドの実行は休日だけにするのだ！　他のコマンドの影響で出現条件以下に戻った能力は、再び平日に上昇させてもイイぞ。こうして気を配りつつ３年目に突入したら、めでたく能力アップ制限は解禁！　今後は新たに女のコは登場しないので、心おきなく全能力アップにはげんでほしい。この残り１年間が、彼女から告白されるかを決めるのだからね。もちろん詩織とのデートも大事だけど。



◀３年目は、高い能力には手を付けず、弱点のみを重点アップせよ。

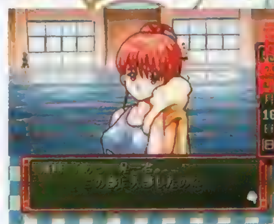
（例）
虹野・紐緒が登場している時



▲無所属の１学年終了時データだ。理系以外の学力はボーダー付近でストップ。運動、雑学、容姿は休日だけでここまで鍛錬可能！

部活を利用した能力上昇

クラブコマンドは、各種能力をアップさせながら、女のコの登場に影響しない（同じ部に所属している女のコは例外）。となれば、女のコの登場数を抑えるためにも、積極的に部活を利用したいところだ。このとき注意したいのは、入部する部によって登場させる女のコを変えるということ。下の写真にあるとおり、文系部なら運動系、運動部なら学力系の女のコを登場させ、クラブで補えない要素をカバーできる体勢にするのだ。なお、クラブに入部しながら詩織狙いをするときは、クラブマスター（卒業後、特別な進路に進む）はあきらめ、あくまで能力アップの補助に利用したほうがイイ。また、運動部では詩織狙いが難しいので注意！


詩織と同じ部が効果的

◀詩織と同じ部に入れば、同じ部に他の女のコがいる心配はなくなる。安心して入部できるぞ。

文科部なら



科学、電脳部以外は根性が上がりにくいので、運動系の女のコをチョイス。文芸部なら紐緒さんという感じで、部のジャンル以外のコを登場させるとイイ。

運動部なら



運動、根性がアップしやすいので、女のコは学力系のコを登場させよう。また、この場合は虹野さんが登場するものと考えていたほうがイイだろう。

休日と平日を使い分けよう

休日はデートだけでなく、平日コマンドも実行できる。これを忘れてはいないかな？　能力アップコマンドを休日に実行すると、平日の約４倍上昇するにもかかわらず、体調などの減少は平日とほぼ同じなのだ。上昇と下降の激しい能力は休日に、上昇しにくい能力は平日に実行することを心がけよう。


▲女のコとのデートが少なくてすむ１年目は、休日の鍛錬を多用したい。

平日　コツコツと能力アップ

平日は、すでに出ている女のコに関係のあるコマンド（如月→文系、朝日奈→遊びのように）、特に上昇しにくい学力を中心にアップさせよう。その他の能力も、登場条件未満なら上げても問題はないぞ。


▼休養も平日の実行に向く。減った容姿、雑学は休日にカバー。


▲クラブ（特に文系）に入っているなら、積極的に活用せよ。

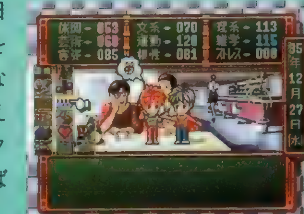
祝祭日　容姿アップに最適!!

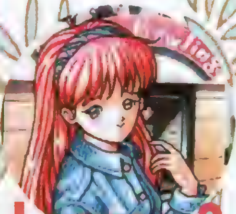
日曜祭日にアップさせたい能力は、容姿、運動など、上昇させやすいが他の数値に悪影響を与えるタイプ。成功すれば10前後も上昇するうえ、他の能力減も抑えられるとくれば、活用しないテはないぞ！


◀休日は女の子が登場しないので、弱点の補強にも最適。

休校中　学力の弱点を補強せよ

夏休みなどの休校期間は、平日に女のコが登場しない。これを利用し、普段アップさせられない能力をここぞとばかりに鍛えよう！　特に上昇させにくいタイプの、学力、根性が低ければそれを優先的にアップすべし。


◀学校が始まる週は女の子が出てくるのでやらないように。



Lesson3

いよいよ腕の振るいどころ 実践プレイ

登場キャラ操作についての説明は、前のページでひと通り終了。ここでは、実際にこの方法を使ってプレイし、どのような流れでどう能力がアップしていくかを説明していくぞ！

1年目 能力アップに全力投球

平日は学習と部活、休日はその他の能力アップ、たまに部活といった感じで過ごす。特に休日は、体育祭前までは運動中心、その後は容姿、雑学を中心に実行した。2学期直後に2人目の女のコが登場したので、あとは他のコを出さないようにコマンドを選んでいくぞ。ちなみにデートは、テスト前に詩織と図書館に行く他は、自分で誘ったのは1回だけ。デートを控えて自己鍛錬に徹したため、文化祭と初詣は1人で出かけることになったけどね。でも、練習試合は全部勝っているし、3学期にはテストで上位になれたし、先は明るいぞ。



▲詩織はバスケ部だったので、女のコは虹野、片桐を登場させた。



▼デートをしないと言っても、女のコからのお誘いは別。もちろんＯＫだ。

1学年終了時

体調	029	文系	080	理系	081
芸術	079	運動	099	雑学	084
容姿	062	根性	096	ストレス	019

Point 図書館で学力カバー

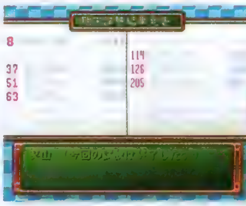
テストで1位もしくは上位になれるかギリギリのときなどは、テストの直前に図書館でデートをしよう。学力の数値は増えないので見た目には変わらないように見えるけど、実際にテストを受けると普通に受けるより成績がイイのだ！ 女のコのご機嫌を取りつつ成績アップという一石二鳥のテクニックだ。



◀詩織、如月のどちらかを誘うとイイだろう。

2年目 自己鍛錬が花開く時！

1学年終了時を見てのとおり、すでに芸術以外の勉強は平日に実行できない。平日は基本的に芸術学習と部活のみで、低下した雑学と容姿をたまに回復する程度だ。2年になったことで休日のデートを解禁すると、自己鍛錬の効果がすぐに現れた！ 体育祭で1位になった直後から、詩織以外は下校時に自分から誘ってくるようになったぞ。修学旅行は虹野、文化祭は詩織と、女のコから声が掛かるようになり、去年とは比較にならないウハウハな状態だよね。そしてバレンタインに美樹原が登場し、めでたく予定の5人がすべて登場した。



▲2年目1学期には、テストで常に上位となる学力を身につけているぞ。



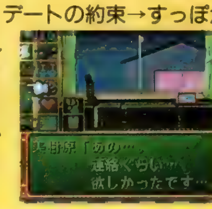
▼文化祭のときは詩織から一緒にいこうと言ってきた！ この調子だな。

2学年終了時

体調	034	文系	108	理系	101
芸術	120	運動	133	雑学	111
容姿	103	根性	129	ストレス	005

Point 卒業直前のウラワザ!?

卒業のときに詩織が告白してくるか不安な人は、1カ月前にひとまずセーブして告白シーンを見よう。そこで詩織以外のコが出てきたら、さっきのデータで再開し、告白してきたコとデートの約束→すっぽかすとやって嫌われるのだ！ これでさっきと違う女のコが出てくるかもしれないぞ。



◀ごめんよメグ。これも詩織との愛のためさ。

3年目 ラストスパート!!

女のコが登場しない3年目からは、どの能力も気にせず上げていける。とはいえ、能力減の大きい容姿、雑学などは休日メインのままでいこう。また、休日は積極的に詩織とデートし、他の女のコと差を付けないとね。今回のプレイでは、最終的に主人公は140平均の能力になった。インターハイにもいけたし、あとは詩織の告白だけだ！

3学年最終週

体調	046	文系	130	理系	141
芸術	138	運動	146	雑学	147
容姿	141	根性	163	ストレス	004



◀5/3～5の3連休は、すべて詩織とのデートにあて、彼女に急接近！



▶詩織からの告白を確実にするため、2学期末からは毎週のように詩織とのデートだ。



伝説の樹で待つのは…!?



Lesson4

コレさえこなせば告白へ!
デート&下校

『ときメモ』の日常で女の子たちと接する機会は、ほとんどがデートと下校時だよね。この2つをムダなくこなすことは、3年間を有益なものにするうえでとっても大切なのだ。

デート 効率よく女のコと付き合うには!?

学校で目立つべし

デートデートに明け暮れてるのに、目当ての女のコとの距離が縮まらない。そんな経験はないかな？　その理由は、キミ自身が目立つ活躍をしていないことにある。女のコとの仲をよくするには、デートを成功させる他に、学校で目立つことも必要なんだよね。そのためには、テストや体育祭などで能力を発揮することが重要！　こうして実績を積んでからデートしたほうが、その効果も高くなるぞ。

①期末テスト	テストで上位の成績を取れば女のコからの評価がアップ。
②体育祭	2位以上に入ればＯＫ。二人三脚が好成績を残しやすい。
③文化祭	文系部所属の場合、展示側となる。好評なら評価も上昇。
④練習試合	運動部なら、3カ月に1度の対校試合での勝利を目指せ！

デートは最低4カ月ペース

お目当ての女のコとせっせとデートするのはもちろん結構。だけど、そのほかの女のコを放っておくわけにもいかない。そこで嫌われない程度にデートをすることになるけど、そのペースは最低4か月に1度、通常は1シーズン1回は必要になるぞ。これは女のコが主人公に好意を持っている場合で、まだ女のコとの仲が深まっていない1年目などは、半年に1度以下でも大丈夫だ。

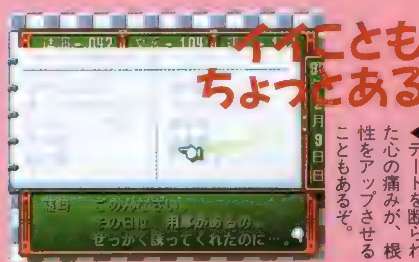


▼1年目は夏、冬休みのデートだけで平気。自己鍛錬優先でいこう。

▲いつ頃デートしたかを覚えておき、定期的にデートすべし。

断られても気にしない

デートが断られても、休日1回がすべて無駄になるわけじゃないぞ。結果的にデートはできなくとも、電話で女のコとコミュニケーションをとったことで、爆弾発生までの期間を少し延ばせるのだ（爆弾が付いていた場合はそれを消せる）。断られたといって同じコにアタックしなおさず、他の女のコとのデートに切り替えるほうがイイこともあるってわけ。もちろん、データをロードし直すなんてのは論外だ。



◀デートを断られた心の痛みが、根性をアップさせることもあるるぞ。

下校 女のコのお誘いに乗ってばかりはダメ!

下校時のやりとり自分から誘わない

じつは女のコと下校すると、他の女のコを傷つけることになり、爆弾の原因になる。そこで下校時は、自分から誘って下校しないことが基本なのだ。一緒に帰らないとそのコを傷つけることになるけど、女のコの誘いを断るよりは精神的にダメージは少ないでしょ？



▼女のコが誘ってこないのは、ふたりの仲が深くないから。

▲この時点では一緒に帰らなくても、女のコはあまり傷付かない。

誘いを断って女のコの気持ちを確認

下校の誘いを断ると、以下のセリフのどれかが表示される。これは女のコの傷つき具合の目安になるのだ。特に下の2つのセリフだと爆弾破裂の危険が大！　すぐにでもデートに誘おう。ちなみにデート成功後だとまったく傷ついてないので、安心して断れるぞ(笑)。

小	悪い事したかなぁ……
↑	ひどい事言っちゃった……
	かなり傷ついてたな……
↓	あんな事言うなんて……
大	俺は人間失格だぁ〜

お誘いがなくなったら要注意!!

いままで下校時に顔を出してきた女のコが、ふと気がつくと出てこなくなっている。それはまさに爆弾点灯への危険信号！　そのまま放っておくと噂→爆弾破裂の道を一直線なので、早めに電話あるのみだ。他の女のコとの下校も、できるだけ避けたほうがイイ。



◀こんな態度をされたら、爆弾破裂は目前。次の休日は電話あるのみ！

デートスポットお好み表

あのコはどのデートスポットが好きなんだろう？　そんな疑問もこれを見れば一挙解決。女のコのハートをがっちりつかめ！
◎…特に好まれる、○…好印象を与えやすい、△…良い時も悪い時もある、×…ほとんどイイことはない、※…イベント

デートスポット		藤崎詩織	如月未緒	紐緒結奈	片桐彩子	虹野沙希	古式ゆかり	清川望	鏡魅羅	朝日奈夕子	美樹原愛	早乙女優美
近所の公園		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
きらめき中央公園		○	◎	○	◎	○	◎	◎	○	○	◎	◎
ショッピング街	ブティック	○	○	×	○	○	◎	○	○	△	△	◎
	ファンシーショップ	○	○	△	○	○	◎	○	○	○	◎	◎
	ジャンク屋	×	×	○	○	○	△	×	×	×	×	○
水族館		○	○	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	◎
動物園		◎	◎	○	◎	○	◎	△	○	◎	◎	◎
植物園		○	○	△	○	○	△	○	○	△	○	○
プラネタリウム		○	○	○	○	○	△	○	△	△	△	△
美術館	通常	○	○	×	○	△	×	△	○	△	△	△
	有名画家展	○	◎	△	◎	○	○	※	○	×	△	△
	彫刻展	○	○	○	◎	○	×	○	○	○	―	―
	ガーギー展	○	○	○	◎	○	○	△	○	×	○	○
図書館		○	×	○	◎	×	○	×	×	○	×	○
ゲームセンター	ビデオゲーム	○	○	○	◎	○	○	×	△	○	○	○
	メダルゲーム	○	△	×	○	○	○	△	○	△	△	○
ボーリング		○	○	△	○	○	△	○	○	○	△	○
カラオケ屋		○	○	△	△	○	△	○	○	○	○	○
遊園地	観覧車	◎	◎	×	△	◎	△	◎	△	×	◎	○
	ジェットコースター	○	×	×	○	○	○	○	×	○	△	△
	ゴーストハウス	○	△	×	○	○	◎	△	×	○	◎	○
	絶叫マシーン・ビビール	○	×	△	△	○	◎	×	○	○	△	◎
	バーチャルシップ	○	◎	△	○	○	◎	○	○	◎	○	○
	ヒーローショー	×	×	※	×	×	△	×	×	×	×	△
	ナイトパレード	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
スタジアム	野球	○	×	×	○	○	△	○	△	×	×	○
	プロレス	×	△	△	×	○	△	△	○	×	×	○
映画館	コメディ	△	△	×	○	△	△	×	×	×	×	○
	ラブロマンス	○	○	×	△	△	○	△	△	×	×	×
	アクション	×	×	○	○	○	×	×	×	○	×	○
	ホラー	○	○	○	○	△	○	×	×	×	○	△
	アニメ	×	×	×	×	×	△	×	×	×	×	◎
コンサート会場	クラシック	◎	◎	○	×	×	○	×	○	×	×	×
	アイドル	△	×	×	△	×	△	×	△	×	×	○
	ロック	×	×	×	○	○	×	○	△	△	×	×
	ニューミュージック	○	○	×	○	△	○	△	△	○	○	×
プール		◎	○	△	◎	○	○	◎	○	◎	◎	○
海		△	○	○	◎	○	△	◎	※	○	△	○
スケート		○	◎	△	◎	◎	○	◎	△	△	◎	○
スキー		◎	―	―	―	◎	△	○	○	◎	―	◎
神社		◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	○

コマンド別パラメータ変化表

クラブ以外のコマンドを実行したときの能力変化を、大まかに分類してみた。平日1日で数値が1変化した場合で、中ランクの変化と考えよう。

パラメータ／コマンド	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習	.	**↑**	↑	↑	.	↑	.	↓	**↑**
理系学習	↓	↑	**↑**	↑	**↓**	↑	.	↑	⬆
芸術学習	.	↑	↑	**↑**	.	↑	.	.	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	.	**↑**	↑
遊び	**↓**	↓	↓	↓	↑	⬆	**↑**	↓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	**↑**	⬆	**↓**	※
休養	⬆	—	—	—	—	**↓**	**↓**	↓	⬇

↑…たまに上昇
↑…コンスタントに上昇
⬆…大幅アップ
—…変化無し
.…たまに下がる
↓…下がりやすい
⬇…かなり下がりやすい
※…コマンドの成否で変わる

クラブ別パラメータ変化表

全てのクラブにおける能力変化をまとめたものだ。クラブの場合、能力の上昇以外にも、その分野の経験を高めるという効果を持っているぞ。

パラメータ／コマンド	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文芸部	.	**↑**	↑	↑	—	↑	.	.	**↑**
演劇部	.	**↑**	—	↑	↑	↑	.	↑	**↑**
科学部	.	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
電脳部	.	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
演劇部	.	↑	—	**↑**	↑	↑	.	.	**↑**
吹奏楽部	.	↑	↑	**↑**	↑	↑	.	↑	**↑**
野球部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	.	**↑**	↑
サッカー部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	.	**↑**	↑
テニス部	⬇	↓	↓	—	**↑**	↑	.	**↑**	↑
水泳部	⬇	↓	↓	—	**↑**	—	.	**↑**	↑
バスケ部	⬇	.	.	.	**↑**	↑	.	**↑**	↑

文化祭イベントリスト

6つの文系部が3年間に行う文化祭イベントは全部で18にもなる。ここではこれらすべての出展リストを紹介しちゃうぞ。これで見たいイベントをチェックしよう。

	'95	'96	'97
文芸部	**詩集の展示** 詩集を展示する。ひとりで見たときは「詩の心がわかった」などと言うが、文系学力はアップしてない。	**作文の展示** 創作文を展示する。朝日奈さんあたりは、あまり来たがらない場所。	**弁論大会** SDキャラによる弁論シーン。登場キャラは、詩織、如月など4人いる。
演劇部	**金太郎侍** 桃太郎侍のパロディ時代劇？　セリフはすべて音声付きと、PCエンジン版より大幅パワーアップ。	**九伊豆戦隊カルトマン** 幻魔帝国ナゾラーの野望を砕くカルトマンの活躍を描いた戦隊モノ。これも音声付き。	**ロメオとジュリエッタ** シェイクスピアの名作。ハウス名作劇場ではない。どう見てもパロディなのに、なぜかみんな感動する。
科学部	**薬品調合実演** SDキャラが、2つの薬品を調合させ、爆発させる。登場するのは、詩織、紐緒、男性キャラの3人。	**レーザーアートショー** レーザー光線で空中に絵を表示させる。表示されるのは詩織、紐緒の2人。	**物質転送実験** コアラと人間を入れ換える実験をするが、お互いの顔だけ入れ替わってしまう。
電脳部	**血液型占い** 一緒にいる女のコとの相性占い。ひとりの場合は調べる女のコを決められる。	**ツインビータイムアタック** 全4面のクリアタイムを競うゲームをプレイ。古式、清川、優美、朝日奈の4人は、自分でもプレイする。	**ハッキング実演** 戦闘衛星を本当にハッキングし、会場にレーザーを撃ち込ませる。まさに超高校級の実演だ。
美術部	**似顔絵** 似顔絵を描く。主人公が展示側で女のコが見学に来た場合、主人公が彼女たちの似顔絵を描く。	**公開デッサン** モデルを使ってのヌードデッサン。好雄は必ずここに来る。どうでもいいけど、うらやましいぞ。	**絵画の展示** 油絵の展示をする。これら展示の場合、部活での活動具合によって、出展後のセリフが変化するのだ。
吹奏楽部	**ゲーム音楽の演奏** コナミの名作「グラディウス」のステージ1のBGMを演奏する。もう10年以上前の曲なんだよね。	**チャルメラの演奏** テンポを少しずつ外した曲から、最後はチャルメラでおなじみのフレーズで締める。	**クラシックの演奏** 「ワルキューレの騎行」を演奏する。名前は知らなくても、どこかで聞いたことのあるメロディでは？

ツインビー タイムアタック

4大ボスを相手に、最短時間クリアを目指そう

ポイント1 ベルでパワーUP

特定の雲を撃つとベルが出現する。ベルはショットを5発当てるごとに〝白＝マルチショット〟〝青＝スピードアップ〟〝緑＝分身〟〝黒＝スピードダウン〟と変色し、それぞれの色の時に獲得すると自機をパワーアップさせることができる。タイムアタックを目指すなら、白＋緑の獲得を目指そう。それ以外のパワーアップに関しては無視していいぞ。


◀1面のボスに出会う前に、必要なパワーアップは完了させられるパターンを覚えよう。

ポイント2 自機は小さい

従来のツインビー・シリーズとは違い、このゲームでは腕部分が弾に接触しないなど、自機の当たり判定が小さめに設定されている。弾のすき間を抜けやすいのはもちろん、ベルは確実に重ならないと獲得できないので、チェックしておくといいぞ。ちなみに、ザコや敵弾（レーザーなどは除く）は分身に接触させることで消去可能なので覚えておくこと。

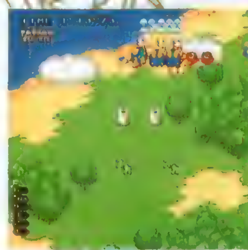

◀自機の横をザコが通過しているところにご注目。こんなに接近してもミスにはならないのだ。

ポイント3 可能な限り前へ出よう

通常面では、画面の上の方に位置していると、スクロールスピードを上げることができるのに気付いていたかな？ ベストタイムを狙うなら、可能な限り画面上に張りつくようにして、徹底的にタイムを縮めよう。

1面ではザコの〝ダイコン〟の処理で、どこまでロスを減らせるかが勝負の分かれ道になる。ボスまでに白＋緑を獲得する練習を積んでおこう。4面は画面上に位置するのが特に難しいけれど、右の写真を参考にして自分なりのパターンを作ってしまおう。

余談だけど、スティックを持っている人は、〝AUTO　SHOT〟をOFFにして、スティックの連射機能を利用した方が、自機の攻撃力が高くなるのでチェックしておこうね（注：この記事中の写真ではスティックなどの連射機能は使用していません）。


▲4面でサイドから出現する敵は分身で処理するのが有効。


▲正面からの敵は場所を覚えておいて、出現と同時に叩こう。

STAGE★1 Boss

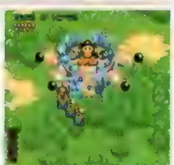
第1段階

1～3全段階を通して、ボスの動きは自機を追った横移動だけだ。この段階では触手から自機を狙って弾を出してくる。ギリギリまで接近し、弾が当たる直前にチョンと下がるのがコツだ。


◀弱点は窓。できるだけ接近して攻撃した方が早く倒せるぞ。

第2段階

左右それぞれの子分を破壊した後に、正面からの攻撃に移るのが基本。ボスの周囲に配置された砲台部分に当たり判定はないけれど、砲台に重なっていると放たれた大砲に接触してしまうぞ。


▶4人の子分たちが弱点。放たれる弾は破壊可能なのだ。

第3段階

第2段階（正確には左右の子分を破壊した直後）で写真のような位置に入りこんでいれば、連射しているだけでOKだ。ちなみに第2段階（子分が残っている状態）では親分にショットを当ててもダメージは与えられないからね。


◀弱点は中央の親分。この高さで連射していれば、動かなくても大丈夫。

STAGE★2 Boss

第1段階

ボスのハネは自機のショットの接触によって回転する。これによって、弱点が隠れてしまうこともあるので気をつけよう。画面左右それぞれでボスが降下する時が、攻撃の決定的なチャンスだ。弾に注意して、速攻でダメージを与えよう。一定ダメージを与えると、色が赤くなり、第2段階に移行する。


▲ボスの動き方は写真で説明している通りなので、必ずチェックしておくこと。

第2段階

この段階では、弾が3方向弾になり、ボスが画面中央に位置した時に、ハネをブーメランのように放ってくる攻撃が追加になる。ハネを放っている期間はダメージを与えることができないので大きなロスタイムになってしまう。プロを自称する人は、この攻撃に入る前に倒すことを目指そう。


▲ハネを放つ攻撃は、画面中央にいれば接触しない。

STAGE★3 Boss

第1段階

この段階でのボスの移動は横方向のみになっている。弱点は中央の窓だけれど、4本の足も一応破壊することはできるぞ。ボスは、足から3方向弾（攻撃方向が自機の位置によって変化しないことに注目！）、弱点部分から自機を狙った単発弾を、それぞれ放ってくる。下の写真で紹介している速攻パターンは、ぜひマスターしよう。



◀8回弾を出した後に、火炎攻撃と3方向弾が複合で襲ってくる。



▲弱点に張りついて横移動するのが必殺の最速パターンなのだ。

第2段階

さて、第1段階をどんなに速攻で終わらせても、1度ボスが画面中央に戻るまでは第2段階に移行しないことに気付いていたかな？（ちなみに、攻撃してもボスが光らないなら、第1段階は事実上終わりなのだ）。つまり、第2段階が始まる直前は、弱点を追い続けるような動きをするよりも、画面中央より少し右から攻撃を狙った方が利口なのだ。

第2段階でのボスは、ホーミングミサイル（左右それぞれに5発／破壊も可能）を2回、自機を狙った9方向弾を2回と繰り返し行ってくる。ボスの移動は変則っぽい印象を受けるけれど、実際には右の写真のような動きをしているだけなので惑わされないようにね。ボスが左右それぞれの折り返しにさしかかった辺りが、一番ダメージを加えやすいぞ。



▲この段階でのボスの動きは写真のようになっているので覚えておこう。ミサイルは破壊可能だぞ。



▲9方向弾は自機を正確に狙って2カ所から同時に放たれる。慣れないと避けづらいかもね。

STAGE★4 Boss

第1段階

第1段階で最終ボスが放つ弾は、正面方向〜サイド方向へのバラまきを4回行うという、一定の流れがある（3回めの流れに入る直前に破壊可能な7方向弾も出してくる）。その次に3つの花粉を前面に配置した攻撃に移る。この花粉は、右からそれぞれ「十字方向」「X字方向」「自機を狙ったバツ字型」と砲撃方向が決められている。あとは、この繰り返しだ。

ボスの移動は基本的に横方向のみで、自機がミスらない場合は右→左…という動きを見せる。分身を利用した弾消しをしつつ、常にボスの弱点を正面から攻撃できるような動きをマスターしよう。ボスが左へ移動を開始する前に、少しだけ制止する。大量ダメージを加えるチャンスなので見逃すな！



破壊可能弾

◀通常弾にまぎれて、破壊可能弾が発射される。連射していれば問題ないけれど、接近し過ぎていると危険！



花粉攻撃

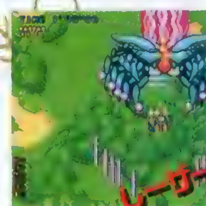
▶3つの花粉それぞれは破壊できないけれど、この期間中でもボスの弱点にダメージを加えることは可能だ。

第2段階

最終ボスは、第1段階で一定のダメージを受けて、第2段階を開始する前に、わずかな時間だけ制止する。せっかくなので、この機会に弱点に近接して、思う存分ショットを叩きこんであげよう。

第2段階での最終ボスは、それぞれの写真で紹介している通り、レーザー3回、ボール2回（避ける必要があるのが2回、という意味）、自機を狙った20方向弾を2回、光の球1つ、という順番で攻撃してくる。ただし、ボスの足（？）の先端より高い場所に自機が位置している場合のみ、レーザー攻撃はキャンセルされるからね。

最速パターンを目指すなら、常にボスの弱点に張りつくようにして、ボールや20方向弾は分身を使って切り抜けるようにしよう。



▲レーザーはボスの正面にいれば、全く問題ない。



▲ボールは右方向を起点に、バラまきが2周分行われる。



◀20方向弾は高速なので要注意！　間を抜けるより、分身を利用する方が確実だ。



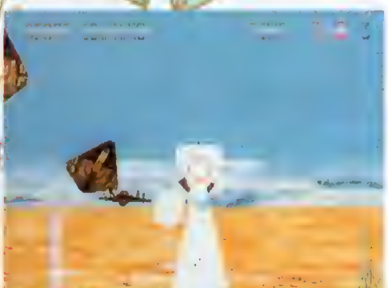
▲光の球は、自機を狙って飛んでくるので、うまく誘導してあげよう。慣れれば、この攻撃の前に倒せるぞ。

スターダスト シンフォニーEX

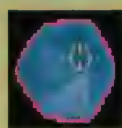
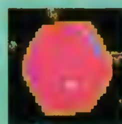
アイテムを駆使して、群がる敵を撃ち落とせ

このゲームでは、回避しにくい攻撃も多いので、ピンチと思ったらボムを使うなり、ローリングするなりして、ダメージを受けないように心掛けよう。

ちなみに、オールクリアをした後には残りタイムボーナス（1秒あたり1,700〜1,800点）が、オールクリアかゲームオーバーになった場合には、所持ボムボーナス（1つで100,000点、2つで250,000、3つでナント500,000点）、残りシールドボーナス（最高で25,500点）がそれぞれ加算されので、覚えておこうね。



◀3種類あるショットの中でも、レーザーは一番頼りになる。威力も強い上に、照準への着弾スピードも早いので、敵にダメージを与えやすいのだ。

アイテム	説明	
通常弾	自機が最初に装備していたショットを撃てるようになる。威力は弱い。ちなみに、武器アイテムは全部で3種類用意されている。	
ハートボム	ボムストックが増える。このボムを使うと、正義のオーラが炸裂するのだ。最初のフラッシュ中は、攻撃力ゼロなので覚えておこう。	
レーザー	レーザーが放てるようになる。とにかく使える武器なので、一番のお勧めだ。基本的に最初から最後までこの武器で攻略しよう。	
ミラーボム	ボムストックが増える。このボムを使うと、鏡に映った空間がねじまがり、ブラックホールが発生する。ボスには使っても無駄だぞ。	
リップル	リップル弾が使えるようになる。威力はまあまあ。武器アイテムは、同じものを連続で取ろうとしても、意味はないからね。	
ボーナス	ボーナス点が入る。加算される得点は100点、200点…3200点、6400点とランダムで決定され、運がいいと57300点も獲得できる。	
ホーミング&ヒューム	奇数回めの獲得でサブウェポンのホーミング弾が、偶数回めの獲得でサブウェポンのヒューム弾が利用できるようになる。	
ライフアップ	自機のシールドが一定量だけ回復する。ちなみに、シールドがMAXの時に獲得しても別に意味はないので、あしからず。	

君を待ち受ける、カッコいいボスキャラたち

STAGE1-ボス

コンドル形態での足攻撃と、ロボット形態での体当たりは、自機のシールドを一気に奪ってしまうので要注意。あとは、適当に左右に動いていれば問題ない攻撃ばかりだ。



◀これはコンドル形態の時。足の付け根あたりが弱点になるけれど、守りがカタイので、いつでもダメージを与えられるとは限らないぞ。



▶ロボット形態の時の方が攻撃は激しくなる。ダメージを与えられるのは、ボスが大ワザを使って、スキを作った時だけなのだ。

STAGE2-ボス

これまた弾を次々と撃ってくるので、左右に大きく動くようにして攻略するのが基本。首から吐かれる炎は、見ためよりも、受けるダメージが多いのでくれぐれも注意しよう。翼も左右それぞれ破壊可能だぞ。



▲2面ボスは3つ首竜だ。全身のほとんどが弱点な上に、ダメージを与えられない時間帯もなく、しかも必殺の一撃がないので、ボスの中では一番弱かったりする。

STAGE3-ボス

アブク状の弾はスピードも遅いので、避けるのは楽勝だ。ただし、手裏剣状のパンチは一発食らうだけで大ダメージなので、接触には十分に気をつけよう。弱点が小さいので、通常弾などでは、なかなかダメージを加えられないぞ。



▲最終ボスは巨大なタコ型のロボット。基本的に足のつけ根あたりが弱点になっているけれども、装甲が厚いので、なかなかダメージを与えられない。

藤崎詩織

PROFILE

- 誕生日：入力
- 星座　：入力
- 血液型：入力
- 身長　：158cm
- 3サイズ：①83・56・84
  ②84・56・85
  ③85・57・86
- 趣味　：音楽鑑賞



マスコットメッセージ



おはよう
それじゃあ、頑張ってね

あっ……おはよう
今日も一緒に頑張りましょう

それじゃあ、また今度、ね
おやすみ

PLAYING DATA

- 登場条件　最初から必ず登場している
- 参照パラメータ　すべて
- 所属クラブ　誕生日による
- 好雄メモ　①趣味は音楽鑑賞、特にクラシック
  成績優秀、スポーツ万能
  ②クラシックと恋愛物の映画が好み
  アクセサリーを集めているらしい
  ③ヘアバンドを集めてるらしい
  公園に行くのが好きなようだ
- 電話番号　●×▲−×●▲●
- クリスマスプレゼント　①クラシックのスコア（＊）
  ②白いコーヒーカップ
  ③8分音符のペーパーナイフ

※クリスマスプレゼントで※印のついているものは、主人公のパラメータによってメッセージが変わるものです。

戦闘 やめてっ!



両手を広げて止めに入る。敵の攻撃が少しだけ遅くなる。

玉転がし 1、2……頑張って！



◀運動神経バツグンな詩織は、的確なサポートをしてくれるぞ。





デートイベント	条件
春　芝生の上で思い出話	評価に関係なく、きらめき中央公園に行けばよい。
夏　ウォータースライダー	１回以上プールでデートしていれば、評価に関係なく２年め以降のプールで発生。
秋　背比べ跡を見つける	顔が赤くなっている状態で、近所の公園に行くこと。
冬　観覧車が止まる	顔が赤い状態で、遊園地の観覧車に乗る。ただし、それまでに１回以上乗っていること。

学校イベント	条件
相合い傘	夏服の期間にランダムで発生。
詩織と一緒に登校	下校時に誘ってくる状態以上のとき、土曜日以外の平日にランダムで発生する。

PS新イベント	条件
ホワイトクリスマス	顔が赤くなっている状態で、クリスマスパーティ会場で会うこと。
詩織の部屋へ	顔が赤くなっている状態で、主人公と詩織が同じ誕生日。ただし３〜４月で日曜か休日の時。

如月未緒

PROFILE

- 誕生日：2月3日
- 星座：水瓶座
- 血液型：A型
- 身長：156cm
- 3サイズ：①80・59・82
  ②80・59・83
  ③81・59・83
- 趣味：読書



私、頑張ります!

マスコットメッセージ



おはようございます
また頑張りましょう

おはようございます
また、戻ってきてくださったのですね

お疲れさまでした
私も、もう……。あっ、めまいが……

戦闘 ああっ！ めまいが！



▲貧血を起こして気絶する。戦闘終了までずっとこのまま。

玉転がし あっ、めまいが……



◀めまいを起こして、うずくまる。その間は主人公1人で押すハメに。

デートイベント		条　件
春	絶叫マシーンで気絶	評価に関係なく、遊園地の絶叫マシーン・ビビールに乗ること。
夏	海辺で一緒に過ごす	顔が赤くなっている状態で、海に行くこと。
秋	読書に熱中	評価に関係なく、図書館に行けばよい。その後もランダム発生する場合がある。
冬	ラブロマンスに感動	2年めの『愛のメロディ』を見に、映画館へ行けばよい。

学校イベント	条　件
荷物運び	冬服の期間にランダムで発生。

PS新イベント	条　件
二人三脚	下校時に誘ってくる状態以上のとき、体育祭で二人三脚を選ぶこと。

PLAYING DATA

- **登場条件** 文系学力が55(75)以上のときに、文系学習コマンドを実行する。
- **参照パラメータ** 文系学力、容姿、運動
- **所属クラブ** 文芸部、演劇部
- **好雄メモ**
  ①身体が弱いことを、気にしている
  趣味は読書で、文学作品を好む
  ②激しいスポーツはしない
  落ちつける音楽が好み
  ③激しいスポーツはしない
  ゲーテの詩集がお気に入り
- **電話番号** ××▲−●▲●×
- **クリスマスプレゼント** ①ゲーテの詩集
  ②押し花のしおり
  ③リルケの詩集（＊）



あんまり見ないでください



紐緒結奈

PROFILE

●誕生日：7月7日
●星座：蟹座
●血液型：A型
●身長：161cm
●3サイズ：①84・58・84
　②84・59・85
　③85・59・86
●趣味：実験と研究



マスコットメッセージ



ま、来たからには頑張るのよ

また来たの？
ま、来たからには、付き合ってもらうわよ

あら、逃げるの？　まあいいわ、見逃してあげる
今日のところはね

PLAYING DATA

●登場条件　理系学力が65(85)以上のときに、理系学習コマンドを実行する。
●参照パラメータ　理系学力、容姿
●所属クラブ　科学部、電脳部
●好雄メモ
①怪しげな研究をしているらしい
その他、詳しいことは不明
②頭はきれるが、運動は駄目
破壊的なものが好きらしい
③きらめき高校の※※※科学者
頭脳のためにクラシックを聴く

●電話番号　▲▲▲−●●×●
●クリスマスプレゼント　①ハイパーウォッチ
②ノート型スーパーコンピュータ（＊）
③携帯原子炉

戦闘　これでもくらいなさい！



▲魔法で？攻撃し、ダメージを与える。攻撃の原理は？　「秘密よ」。

玉転がし　ほら、しっかり押しなさい！



◀見てるだけ。どんなに遅れても見てるだけ。でも負けると怒る。



デートイベント		条件
春	コアラの襲撃を受ける	評価に関係なく、動物園に行けばよい。
夏	スコアマシンを改造	評価に関係なく、ボーリング場に行けばよい。
秋	メダルを不正に荒稼ぎ	下校時に誘ってくる状態以上のとき、ゲームセンターのメダルコーナーに行くこと。
冬	ジャンク品買い占め	評価に関係なく、12月中にショッピング街のジャンク屋へ行けばよい。何度でも見られる。
全	ヒーローショー襲撃	評価に関係なく、毎月第1日曜の遊園地でヒーローショーを見に行く。何度でも見られる。

学校イベント	条件
夕暮れの屋上でため息	冬服の期間にランダムで発生。

PS新イベント	条件
宇宙人と対決	修学旅行で北海道に行き、一緒に見学すると、5日目夜に発生。戦闘の勝敗でイベントが変化。



片桐彩子



PROFILE

- 誕生日：9月30日
- 星座：天秤座
- 血液型：B型
- 身長：159cm
- 3サイズ：①86・60・86 ②86・59・86 ③86・60・87
- 趣味　：絵を描くこと

マスコットメッセージ



How are Ya！調子はどう？

Good morning！　おはよう。今日からまた頑張って～

あっ、やめるのね。お疲れー。See you！

PLAYING DATA

- 登場条件　芸術学力が50(65)以上のときに、芸術学習コマンドを実行する。
- 参照パラメータ　芸術学力、容姿
- 所属クラブ　美術部、吹奏楽部
- 好雄メモ　①趣味は絵を描くこと 明るく友だちが多い、運動は駄目 ②グロテスクな絵、ポップスが好み 静かなところは苦手 ③水泳の授業の日は休みがち グロテスクな絵、ポップスが好み
- 電話番号　▲×●－×●×●
- クリスマスプレゼント　①1670万色パステル ②ガーギーの画集 ③フィーリング英会話

戦闘 ポコポコ乱れ撃ち



▲無我夢中で敵に攻撃。ついでに主人公にまでダメージがくる。

玉転がし 1、2……HURRY UP



◀エセ外人風のかけ声。HURRY UPには、キミが急げとツッコミたい。

	デートイベント	条件
春	カラオケで熱唱	評価に関係なく、カラオケ屋に行けばよい。
夏	水恐怖症で海に入れない	顔が赤くなっている状態のとき、海に行くこと。
秋	ガーギーの絵に熱中	評価に関係なく、3年めに美術館へ行けばよい。
冬	プラネタリウムで熟睡	下校時に誘ってくる状態以上のとき、プラネタリウムに行く。主人公の選択でセリフが変化。

学校イベント	条件
無し	PC版では「水泳の授業をサボる」というイベントが発生したのだが……。

PS新イベント	条件
怪しげな英会話	修学旅行で沖縄に行き、一緒に見学する。文系学力の数値によって、メッセージが変化する。



虹野沙希

PROFILE

- 誕生日：1月13日
- 星座：射手座
- 血液型：A型
- 身長：156cm
- 3サイズ：①81・59・82 ②82・59・83 ③82・60・84
- 趣味　：料理



マスコットメッセージ



- おはよう 今日も根性あるのみよ！
- おはようっ 今日も応援してるからね
- お疲れさま。また明日、頑張ってね！

戦闘 頑張って！



▲主人公を励まして、体力を回復させる。使える。

玉転がし ファイト！ファイト！



◀運動能力はそこそこだけど、やっぱり応援されるとうれしいね。

PLAYING DATA

- 登場条件　根性が35(90)以上になると、自動的に登場する。
- 参照パラメータ　根性、運動、容姿
- 所属クラブ　野球部、サッカー部
- 好雄メモ
  ①運動部のアイドルで、趣味は料理
  運動はやるより、見るタイプ
  ②アクション映画、ロックが好み
  趣味は料理、誰にでも優しい
  ③何事にも頑張る人が好きらしい
  誰からも慕われている
- 電話番号　▲×●ー▲▲××
- クリスマスプレゼント　①手作りのキャンディー ②手作りのクッキー ③手作りのケーキ





	デートイベント	条件
春	芝生の上でお弁当	下校時に誘ってくる状態以上のとき、きらめき中央公園に行く。イベント後、体調＋10。
夏	人工呼吸未遂	下校時に誘ってくる状態以上のとき、２年め以降のプール（２度目以上）で発生。
秋	野球の応援に熱中	評価に関係なく、野球が開催している期間中にスタジアムに行けばよい。
冬	迷子の面倒を見る	評価に関係なく、ショッピング街のファンシーショップに行けばよい。

学校イベント	条件
中庭でお弁当	冬服の期間にランダムで発生。イベント後に、体調が＋10される。

PS新イベント	条件
病気の看病	修学旅行で一緒に見学し、５日めの選択で虹野さんの部屋に行くこと。

古式ゆかり



PROFILE

- 誕生日：6月13日
- 星座：双子座
- 血液型：B型
- 身長：157cm
- 3サイズ：①80・59・84 ②81・60・84 ③82・60・86
- 趣味：編み物

マスコットメッセージ



- おはようございます では、始めましょう
- おはようございます それでは、わたくしと、参りましょう
- お疲れさまでした ゆっくりと、休んでくださいね

戦闘 お父様——っ!!



▲古式不動産社長を召喚し、敵にドスをかます。親父乱舞

玉転がし あの〜、ちょっと待ってください



◀頑張っているのだが、足を引っ張っているようにも見える……。

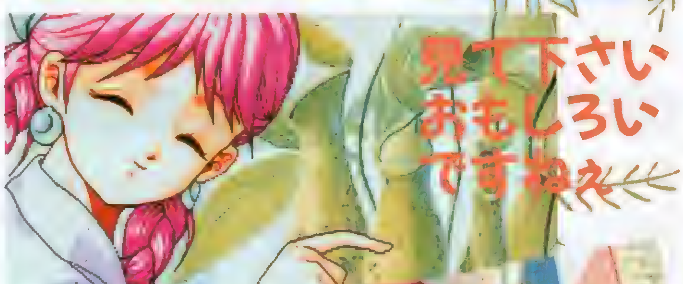
デートイベント		条件
春	食虫植物が好き	評価に関係なく、植物園に行けばよい。
夏	イルカショーでズブぬれ	下校時に誘ってくる状態以上のとき、水族館に行くこと。
秋	ベンチで編み物	顔が赤くなっている状態のとき、きらめき中央公園に行くこと。
冬	リフトに乗れない	評価に関係なく、スキー場に行けばよい。

学校イベント	条件
ケガをして保健室に	夏服の期間にランダムで発生。
セーターのプレゼント	秋のデートイベントを見ているなら、冬の期間中発生する。

PS新イベント	条件
お風呂上がり	修学旅行で奈良・京都に行き、一緒に見学すると発生。

PLAYING DATA

- 登場条件 運動と容姿が80(83)以上のときに、運動コマンドを実行する。
- 参照パラメータ 容姿、運動
- 所属クラブ テニス部
- 好雄メモ
  ①ボーッとしてて、のんき 趣味は編み物
  ②テニス以外のスポーツは苦手 うるさいものは嫌いらしい
  ③ボーッとできるものが好き うるさいものは嫌いらしい
- 電話番号 ●●●ー×▲▲×
- クリスマスプレゼント ①マフラー ②手袋 ③セーター





清川 望

PROFILE

- 誕生日：12月3日
- 血液型：射手座
- 血液型：A型
- 身長：163cm
- 3サイズ：①82・58・83
  ②83・58・83
  ③83・59・84
- 趣味　：ジョギング



春に種を蒔いたの

マスコットメッセージ



ようっ！
今日からまた、頑張ろうぜ

おはよう
今日から、また一緒に頑張ろっ

お疲れさん
じゃ、またな

PLAYING DATA

- 登場条件　運動と根性が30（70）以上のときに、運動コマンドを実行する。
- 参照パラメータ　運動、根性
- 所属クラブ　水泳部
- 好雄メモ
  ①スポーツ万能、水泳は国体レベル
  優柔不断な男は嫌い
  ②身体を動かすことが大好き
  ロックをよく聴く　軟弱者は嫌い
  ③男っぽいことを気にしている
  恋愛物の映画が好み
- 電話番号　▲××ー●×▲×
- クリスマスプレゼント　①スポーツシューズ
  ②パワーリスト
  ③フィットネスセット

戦闘　フザケンナヨー！
あ、いや、なんでもない



▲主人公との仲によって、この後のアクションが違う。

玉転がし　ファイト！ファイト！



◀玉転がしでもパワー全開。勝ちにいくなら彼女をパートナーに。

デートイベント		条件
春	彫刻を破壊	評価に関係なく、3年目の美術館に行けばよい。
夏	無人島で雷におびえる	顔が赤くなっている状態で、3年目に海へ行くこと。ただし運動値が100以上必要。
秋	じつは植物にくわしい	評価に関係なく、植物園に行けばよい。主人公との仲によって、イベントに変化がある。
冬	ボーリング玉を大暴投	評価に関係なく、ボーリング場に行けばよい。主人公との仲によって、イベントが変化する。

学校イベント	条件
ラクラク荷物運び	冬服の期間にランダムで発生。

PS新イベント	条件
花の芽を優しく見守る	下校時に誘ってくる状態以上なら、体育祭の競技後に発生。



シクラメンの花言葉は内気な心……





鏡 魅羅



PROFILE

- 誕生日：11月15日
- 星座：さそり座
- 血液型：O型
- 身長：167cm
- 3サイズ：①90・60・88 ②92・61・89 ③93・61・89
- 趣味：ウインドーショッピング

マスコットメッセージ



- おそいわねぇ 早くしないと、置いてくわよ
- おはよう また私に逢いにきてくれたのね
- では、ごきげんよう また誘っても、よろしくてよ

PLAYING DATA

- **登場条件** 容姿が100(125)以上のときに、おしゃれコマンドを実行する。
- **参照パラメータ** 容姿、雑学、芸術学力
- **所属クラブ** 無所属
- **好雄メモ**
  - ①美人で俺好み 趣味はウィンドウショッピング
  - ②高価なものを好む 美的なものにしか興味を持たない
  - ③家庭の事を誰も知らない 美的で高価なものしか愛さない
- **電話番号** ▲▲×−●××▲
- **クリスマスプレゼント** ①ファンクラブセット ②鏡魅羅握手券 ③鏡魅羅プロモーションビデオ

戦闘 出直してらっしゃい! **玉転がし** あらやだ、髪が



▲不良を誘惑して同士討ちを起こさせる。硬派な番長には効かない。



◀一応押してはくれるが、ときたま髪を気にして玉から手を離す。

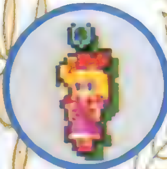
	デートイベント	条件
春	試着	評価に関係なく、ショッピング街のブティックに行く。主人公の選択で、セリフと評価が変化。
夏	サンオイル	評価に関係なく、海に行けばよい。何度でも見られる。
秋	オバケが怖い	顔が赤くなっている状態のとき、遊園地のゴーストハウスに行き、「怖いんでしょう」を選択。
冬	ゲレンデで衝突	下校時に誘ってくる状態以上のとき、3年目のスキー場に行く。
全	デートキャンセル	下校時に誘ってくる状態以上のとき、デートの待ち合わせ場所でランダムに発生する。

学校イベント	条件
ファンが荷物を運ぶ	夏服の期間にランダムで発生。

PS新イベント	条件
上着をかけてくれる	顔が赤くなっている状態で、クリスマスパーティ会場で会い、帰り際に「送っていくよ」を選択。
上着を返しにくる	上のイベントの後、必ず発生する。







朝日奈夕子

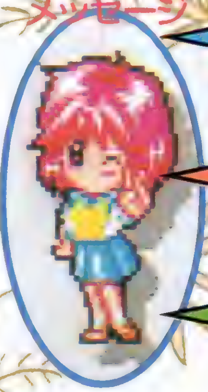
PROFILE

- 誕生日：10月17日
- 星座：天秤座
- 血液型：B型
- 身長：159cm
- 3サイズ：①83・59・85
  ②83・60・86
  ③85・60・86
- 趣味：流行の場所に行くこと



さ、早くやろうよ

マスコットメッセージ



あっ、おはよう
今日もサクッといこう！

あっ、おはよう
またどっかに連れてってよ～

ええーっ、やめちゃうの!?
つまんなーい！

戦闘 ねえねえっ、聞いて、聞いてっ！

玉転がし 右、左……
あーん、違う～！



▲敵に話しかけて気をそらし、攻撃回数を減らす？



◀玉のどっち側を押せばイイかを教える。何が違うんだかは不明。

PLAYING DATA

- 登場条件　雑学が90以上のときに、遊びコマンドを実行する。
- 参照パラメータ　雑学、容姿
- 所属クラブ　無所属
- 好雄メモ　①流行に敏感で、遊び歩く
  勉強は苦手で、うるさい
  ②流行に敏感で、うるさい
  アクション映画が好み
  ③ｐｒｆのファン
  古臭いものは嫌いで、うるさい
- 電話番号　●▲●ー×▲●▲
- クリスマスプレゼント　①コアラキーホルダー
  ②ライマ
  ③遊園地のフリーチケット

	デートイベント	条件
春	UFOキャッチャー	評価に関係なく、ゲームセンターのビデオゲームコーナーに行けばよい。
夏	ナイトパレード	顔が赤くなっている状態のとき、３年目８月中の遊園地に行くこと。
秋	ｐｒｆに大興奮	評価に関係なく、３年目のコンサート会場に行けばよい。
冬	氷の上で転ぶ	１回以上スケート場でデートしていると、評価に関係なく２年目以降に発生する

学校イベント	条件
じつは遅刻の常習犯	冬服の期間中にランダムで発生する。

PS新イベント	条件
カンニングペーパー	２学期末テストの前の週に、彼女からのデートの誘いをＯＫする。ただし学力が高いとダメ。



きゃ～!! 素敵いーっ もう最高！



美樹原愛

PROFILE

- 誕生日：9月5日
- 星座：乙女座
- 血液型：A型
- 身長：150cm
- 3サイズ：①78・57・79
  ②78・58・79
  ③79・58・80
- 趣味：ペットと遊ぶこと

マスコットメッセージ



おはようございます
あの、頑張ってください

あっ、あの……おはようございます
あの、また逢えて、うれしいです

お疲れさまでした。
あの、また来てくれますか？

戦闘 きゃっ&はっ！



▲「きゃっ！」で逃げ、戻ってきても「はっ！」でまた逃げる。無力。

玉転がし 1、2……



◀美樹原さんは運動が得意ではなく、玉のコントロールが難しいぞ。

デートイベント		条件
春	戦闘員にさらわれる	評価に関係なく、第1日曜日に遊園地のヒーローショーに行けばよい。
夏	ムクと一緒	下校時に誘ってくる状態以上のとき、3年目のきらめき中央公園に行くこと。
秋	動物園のサル山に夢中	評価に関係なく、動物園に行けばよい。
冬	よろけて抱きつく	顔が赤くなっている状態で、スケート場に行けばよい。ただし運動が80以上必要。

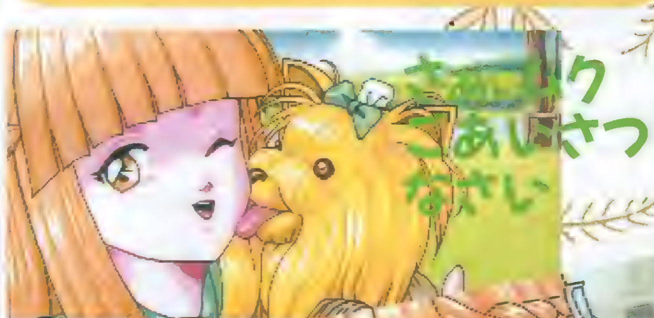
学校イベント	条件
主人公と相合い傘	夏服の期間にランダムで発生。容姿が低いとイベントの内容が変わる。

PS新イベント	条件
捨て猫を拾う	顔が赤くなっている状態で、クリスマスパーティ会場で会う。



PLAYING DATA

- **登場条件** 主人公が学校行事などで活躍していると、イベントで登場する。
- **参照パラメータ** 文系学力、理系学力、芸術学力、容姿、雑学
- **所属部** 無所属
- **好雄メモ**
  ①動物好きで、おとなしい
  赤面症で男子の友達は少ない
  ②動物のぬいぐるみを集めている
  赤面症で、男子の友達は少ない
  ③幽霊話とかの話が好きらしい
  うるさい音楽は嫌いらしい
- **電話番号** ●×▲−▲×●●
- **クリスマスプレゼント** ①バナナワニのぬいぐるみ
  ②犬のクッション
  ③猫のまくらカバー





早乙女優美

PROFILE

- 誕生日：5月16日
- 星座：牡牛座
- 血液型：O型
- 身長：155cm
- 3サイズ：①NO DATA
  ②79・59・82
  ③81・60・84
- 趣味：ゲーム



マスコットメッセージ



おはようございます
頑張ってくださいね

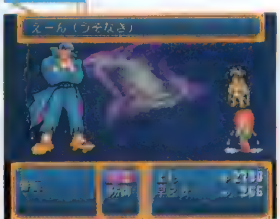
おはようございまーす！
また会えて、優美幸せだなあ

お疲れさまでした－！　また、優美に
会いにきてくださいね。約束だよ！

PLAYING DATA

- 登場条件　2年めの4月4日になると、必ず登場する。
- 参照パラメータ　運動、雑学、容姿
- 所属部　バスケ部
- 好雄メモ
  ①NO　DATA
  ②アニメとプロレスが好み
  ③ゲームとかガキっぽいものが好み
  もっと女らしくなれよな
- 電話番号　●●●－▲▲×●
- クリスマスプレゼント　①NO DATA
  ②ときめきカードゲーム
  ③めもりあるボードゲーム2

戦闘 えーん、えーん(うそなき)



▲嘘泣きで敵を動揺させ攻撃の失敗率を上げる。

玉転がし ゴーゴー!!



◀元気よく玉を転がす。玉の操作もラク。別にゴーゴーは踊らない。

	デートイベント	条　件
春	転んで泣く	評価に関係なく、遊園地へ行けばよい。
夏	ボートに乗る	顔が赤くなっている状態で、3年目のきらめき中央公園に行くこと。
秋	プロレスに熱中	評価に関係なく、プロレスの開催中にスタジアムへ行けばよい。
冬	リフトが止まって泣く	下校時に誘ってくる状態で、スキー場へ行く。

学校イベント	条　件
お弁当を作ってくれる	虹野学校イベントが発生していれば、夏服の季節にランダムで発生。イベント後、体調－10。
修学旅行のおみやげ	3年めの9月第3週～9月末までの間に、ランダムで発生する。

PS新イベント	条　件
雪合戦	冬休みの間(日曜、元日以外)にランダムで発生する。何回でも起こる。





闘神伝2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2™

登場キャラや新システムが明らかになり、徐々に見えてきた話題の『闘神伝2』。今回は、登場キャラのイメージイラストを入手できたので、新着画面と合わせて大紹介！　各イラストは、『2』のキャラ設定を元に描かれているから注目して見てほしい。





それぞれの想いが
戦場へ誘う…









闘神伝2

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／12月29日●価格／5,800円
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

最新7戦士の画面写真を大紹介

続々と公開される最新画面。グレードアップしたグラフィックもさることながら、新システムや演出など新事実が次々と明らかになり、待ち望んでいるファンのみんなは毎回驚いているんじゃないかな？　今回は新キャラのトレーシーとガイアに加え、ついにファン注目のエリスとソフィアの画面写真が公開されたぞ!!　今までキャライラストでしか紹介していなかった彼女たちが、実際のゲーム画面でどう表現されているのか、キミのその目でじっくり確かめてほしい。また、必殺技の画面写真も多数入手したので、全部まとめてドカーンと見せちゃうぞ。











TRACY

•トレーシー•

相手に一発殴らせてから過剰防衛を正当化する、ちょっとカゲキな女刑事のトレーシー。彼女が今回の闘神大武会に出場するのは、彼女の元に主催者の秘密結社から招待状が届いたから。刺激が欲しかったトレーシーには、ちょうどいいイベントなのかもネ。

トレーシーの武器は、両手に持っているトンファー。リーチが短い分、攻撃が素早いので接近戦をメインに戦うキャラクターだ。彼女の必殺技は、対空技として優れたハニームーンやジャックポット、間合いが離れている敵に有効なエレクトロダイナマイトなど使い勝手の良い技がそろっているのだ。新キャラだけに、戦い方を研究するのが楽しそう。





イラスト／ことぶきつかさ・山田秋太郎

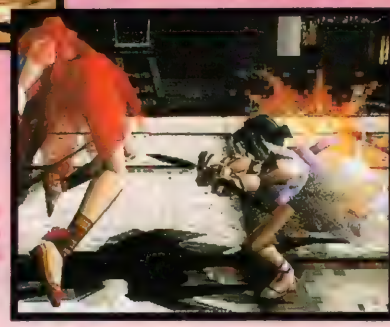


まけないモン!!









ELLIS

●エリス●

前回の戦いでガイアが実の父親であることを知ったエリスは、そんな父に対して懐かしさも憎しみも感じなかった。自分を育ててくれた旅芸人の一座に戻ったエリスの元に招待状が届いたのは、それから1年の月日が経ったある日のこと……。父ガイアが組織の裏切り者として秘密結社から狙われていることを手紙によって知ったエリスは、父を助けるため出場を決意した。

待ちに待ったエリスの画面写真!! ファンの期待通り、前作品以上にプリティになったよネ。アクションもかわいらしく、メーカーが「ねらいます！」と言っているだけのことはあるよね。ちなみに、2Pカラーはレッドです。



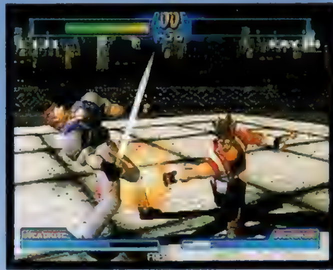
◀対空技として使えるソアーウィントウ アングルが次々と変化して、前作よりもダイナミックに感じられる。今回は、大技がヒットするとカメラアングルが切り替わるのかな?



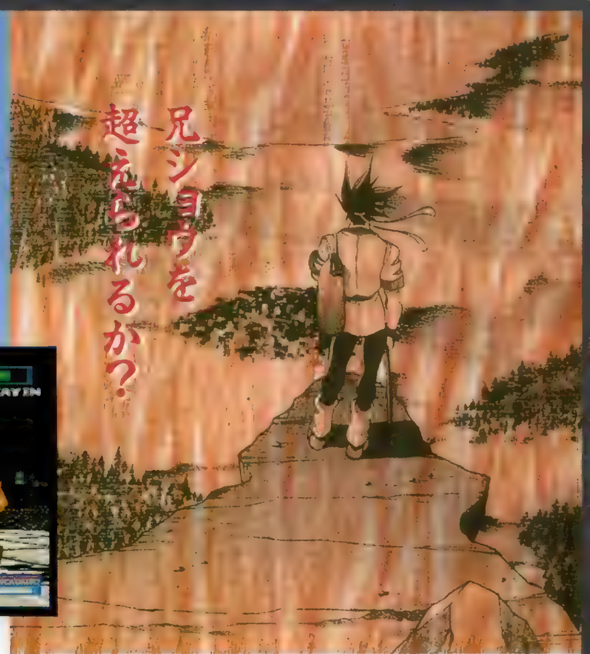
▼新たに加わったダウン攻撃。エリスは、かわいいヒップアタックなのだ。

EIJI

●エイジ●

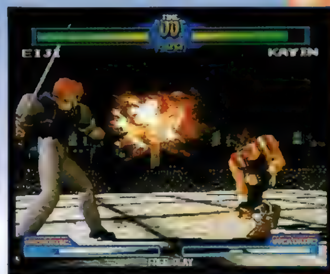


◀これは、マイナーチェンジされた必殺技の[illegible]どのように変更されたのか楽しみ

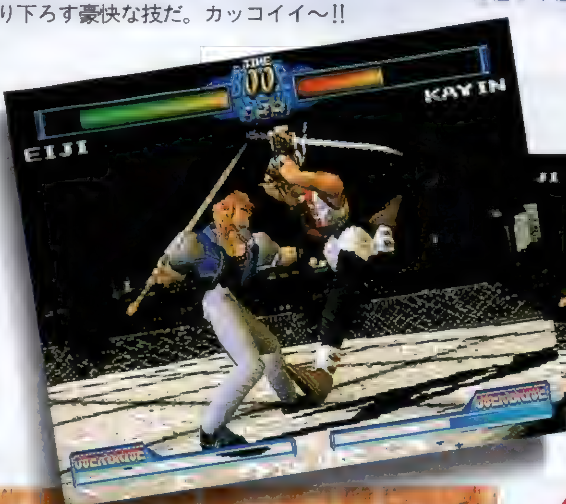


エイジが目標とする兄ショウの認めた実力者が、今大会に出場するというウワサを聞き出場を決意。より強い格闘家を求めて、エイジは再び戦いの地へ……。

前作では、最強キャラといわれていたエイジ。今回も新たなアクションが加わり、スピード＆攻撃がより充実しているようだ。新必殺技の骸割りは大きく敵の懐に踏み込んで、上段から剣を振り下ろす豪快な技だ。カッコイイ〜!!



▶前作にもあった、飛び道具の裂空斬。炎のかたまり（？）が剣を振り下ろすと飛んでいく。今回も中、遠距離での牽制に使えそうだ





▶これが、エイジの新技の骸割り。ザックリと音が聞こえてきそうな技だよね



GAIA

●ガイア●



▼口から吐き出す飛び道具の牡丹 間合いがかなり広そうだ。

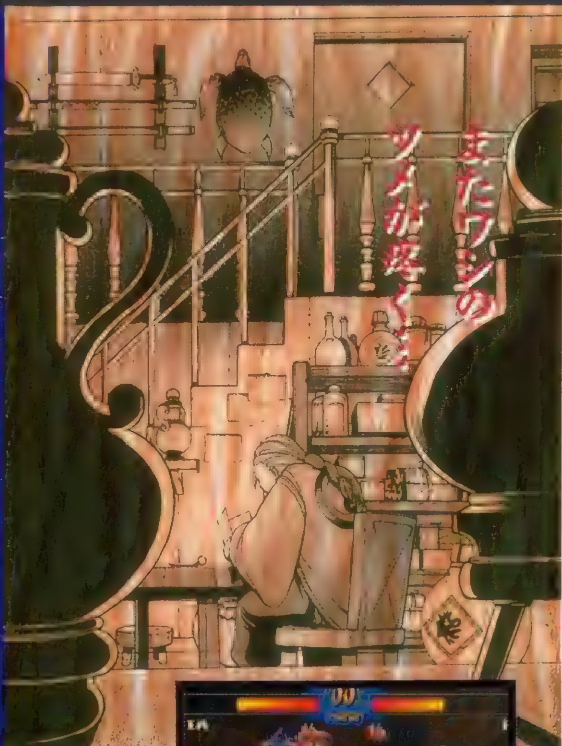
秘密結社から裏切り者の烙印とともに、命を狙われることになったガイア。逃亡生活を送っていた彼の元にも招待状が届いた。いつまで逃げていても仕方がないと、決着を付けるため大会へ出場する。

外観がガラリと変わったガイアは、その技も大きく変更されて動きも素早くなっている。彼の使う新必殺技は、要チェックだぞ。









FO-FAI

●ホー・ファイ●

いつも微笑みを浮かべるホーには、暗殺者というもうひとつの顔がある。人を殺めた数だけ彼の微笑みが輝くといわれ、今回も最高の笑顔を求め、ホーは再び闘技場を目指す。

帽子をかぶり、ちょっと若返ったようなホー。彼の武器であるツメのアクションが、今回大きく変更されツメ一本一本がバラバラに動くようになり、より不気味さを増している。リーチも長くなって、弱小といわれたホーもこれで人並みに戦えるようになるはず。ホー使いにはうれしいよね。今回は公開されていないけど、新必殺技にも期待しちゃおう！

▼これは、今回新たに追加された背面攻撃(全キャラ共通)。敵にバックを取られた場合に、振り向かず攻撃をすることができるのだ。





▶巨大な気の玉の上に乗って移動する、前作にもあった暴怒呼車。今回の気の玉は、炎の玉のようにグラフィックが変化している。



▲これも新たなアクションで、敵の攻撃をダッシュ移動からかわすことができる。敵の空振りのスキが攻撃のチャンス！

▼前作と同じ、地を炎が走って攻撃する必殺技の大地の怒り。離れた間合いで有効だ





◀片腕で全体重を支え、グルッと回転してキックを出すしゃがみ大キック。エリスがとっても痛そう……。

▶敵めがけてショルダータックルで突っ込む大地の雄叫び　前作では強烈な連続技に組み込めたけど、今回はどうだろうか？





RUN-GO

●ラングー●

前大会で敵だと思っていたガイアから真意を聞き、心を動かされたラングー。今回もガイアのことを知り、同じ男として、そして同じ父親としてその思いを無視することができずに大会への出場を決意する。

前作では、大きな石柱を持った、ただのゴツイおやじというイメージが強かったラングーも、星条旗入りのジャケットのおかげで見た目もかっこよくなった。武器の石柱と技は相変わらず豪快で、今回もパワフルな戦いが期待できそうだぞ。

▲新必殺技の風と太陽の怒り。ラングーの必殺技は、すべて自然の力をかりている。これがどんな技なのか、早く知りたいところ。実戦向きの必殺技だとうれしいんだけどね。





▼ソフィアの飛び道具、サンダーリング。今回は上方に撃ったり、空中で出すことが可能に!!

SOFIA

●ソフィア●

自分の記憶が操作されたものだと知ったソフィアは、心の中に深い哀しみがこみ上げていた。今度の大会には、自分と同じ境遇の者がいることを知り、同じ悲劇が繰り返されないように彼女は再戦を決意する。

セクシーなコスチュームが注目されてたソフィアもついに画面写真が公開された。これまた期待通りのデキで、セクシー度もグーンとアップされているぞ。早く、すごいとウワサの〝あとずさり〟が見てみたいっ!!



◀ソフィアのダッシュ蹴りは、ニーアタックだ。ここから[illegible]技につながる……なんてことはないのかな？



▶[illegible]

オーッ
ホッホッホ





1995

電撃R-Station

R-ステーション

ゲーム好きにピッタリなのがR。最新式のPSだって、
やっぱりプレイしたいのでR。熱いRを感じるために
じっくりしっかりRPG!　冬の夜のあなたに……。



- 藤丸地獄変
- ビヨンド・ザ・ビヨンド
- ウィザードリィⅦ

イラスト・猫有馬

藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5.800
●対応周辺機器／メモリーカード(2ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

シミュレーションRPGと育成SLGを融合させた、まさに1粒で2度オイシイ『藤丸地獄変』。登場キャラも超個性的だし、それに敵も味方もみ〜んな"忍者"っていうのがすっごく魅力的なのだ。ファンタジー世界を舞台にした作品とは、また違った雰囲気が味わえるぞ。バランス的にはちょっとキツイ部分もあるけど、それゆえやりごたえはバッチリ！　戦略的に楽しみたい人もこれなら納得できるんじゃないかな。　（Z佐藤）

まずはプレイに必要な基礎知識を徹底解説！

フィールドでの
勝利への四カ条をしっかり覚えるベシ！

其ノ一　移動の法則は絶対に把握しよう

下の図でも紹介したように、このゲームでは敵はもちろん味方キャラでも前方のキャラを追い越すことができない。たとえば味方4人で1人キャラの四方を取り囲んでしまうと、その中心のキャラは移動できなくなってしまうのだ。キャラを移動させる場合は、進行方向の前方のキャラから！　ということをしっかり覚えておこう。このことを忘れると移動に手間取り、ムダにターンを経過させてしまうことにもなるぞ。

・追い越しはできない!

細い道 

キャラひとりしか通れないような細い山道では特に要注意！　前方のキャラを追い越せないので渋滞しちゃうぞ。

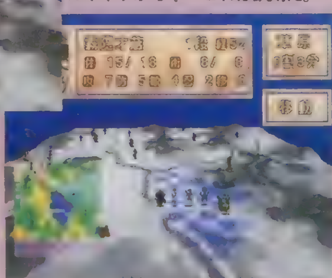
・前から順番に!

細い道 

移動は必ず前方のキャラから実行すること！　前に敵がいる場合は敵を誘い、倒してから移動するようにしよう。



◀青く表示されている部分が移動可能エリアだ。右下の写真と見比べてもらえばわかると思うけど、前方のキャラを移動させたことによってグ〜ンと増えたよね。移動は必ず前方のキャラから！　これは鉄則だ。



▶前方のキャラの行動を終了させてしまうと、追い越せないのでその先に進むことができない。移動に手間取り、ターンを経過させちゃうのは超ムダなので、このことをしっかり頭に叩き込んでおこう。

戦闘では仲間を死なせないように注意！　死んでしまうと2度と生き返らないし、それに特定のキャラがいないと仲間にならない敵もいるのだ。

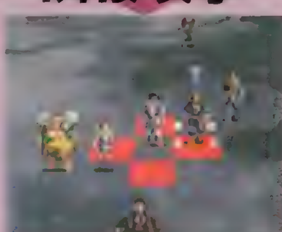
其ノ二　2タイプの攻撃法を使い分けて戦え

攻撃方法は大きく分けて2種類。敵の横にならんで攻撃する隣接攻撃と、敵と1マス以上離れて攻撃する間接攻撃だ。このゲームでは攻撃時に反撃を受けることはない（戦闘はターン制）ので、基本的には隣接攻撃で押しまくるのがポイント！　でも敵の懐に飛び込むわけだから、次のターンに攻撃される危険性が大きいぞ。逆に間接攻撃は離れたところから敵を攻撃できて、敵からの攻撃も受けにくい。しかし、その便利さゆえ攻撃力は低めになっている。それぞれの攻撃の長所と短所をふまえ、上手に組み合わせていこう。



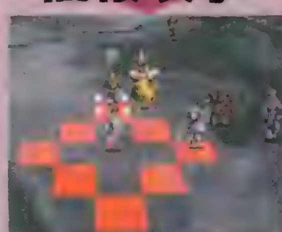
◀フクロウを操っての間接攻撃！　後半戦では間接攻撃がポイントに。

隣接攻撃



▲赤く表示される部分が攻撃可能エリア。敵に隣接するため、自分のターンでトドメを刺さないと反撃を受ける。倒せなかった場合を考え、体力はこまめにチェック。

間接攻撃



▲攻撃可能エリアに注目！　間接攻撃は、敵に隣接すると攻撃できなくなるものも。2種類の攻撃法は、ほぼ完全に分けられているので、2つの違いに注意しながら敵を攻撃していこう。

隠れ里での修行 隠れ里では3つのポイントに注意!

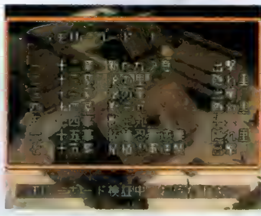
忍術や必殺技などは、戦闘でレベルアップしても自動的には覚えない！　どうするかというと隠れ里で修行させるのだ。ムダのないようにコマンドを振り分け、効率よく修行させていこう。

ポイント1 セーブデータはしっかりと管理

セーブは隠れ里に入るときと出るときにしかできないぞ。修行内容に納得できない場合を考え、データは必ずセーブしておこう。



◀メモリーカードは2枚に対応しているぞ。



◀隠れ里に入る時と出る時にデータのセーブができる。

其ノ三 敵の移動力もチェックしながら進撃

敵の移動パターンは「こちらが接近すると移動する」と「戦闘開始直後からガンガン向かってくる」の2つのタイプがあるぞ。敵との距離が短くなったら、敵にカーソルを合わせて移動範囲をチェックだ。こうすれば次のターンに敵がどこまで接近してくるかがわかるので、ムダなダメージを受けずに済むぞ。

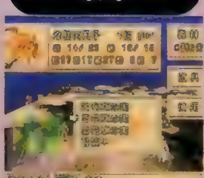


◀敵にカーソルを合わせ、ボタンを押すと敵の移動エリアが表示されるぞ。

其ノ四 体力はこまめに回復させること

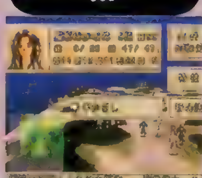
体力を回復させる手段は下に紹介した3種類。敵は体力の少ないキャラや少しでもダメージを受けているキャラを狙って攻撃を仕掛けてくるので、体力はこまめに回復させよう。

薬草



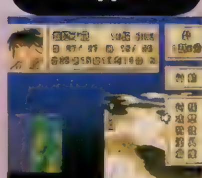
▲回復量は小さいが、応急処置としては最適。だが持てるアイテムはひとり4つ。

術



▲回復量は大きい。でも術を使えるキャラは少ないので、死なせないよう。

砦



▲砦の上に待機していれば、自分のターンに体力が3、術力が2回復する。

ポイント2 役割分担を決め効率よく修行させせよう

隠れ里では戦闘に出撃させるメンバーは体力、攻撃力を重点的に増強。残りのメンバーは、薬草などを生産するキャラ、金策をするキャラという感じに役割を分け、効率よくコマンドを実行させていこう。



▶お金を使って家屋や工房のレベルを上げれば、武器やからくりも生産可能に。



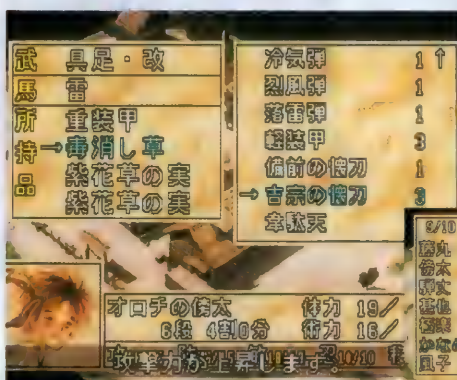
▲専用術の修行は、家屋のレベルを上げたりイベントをクリアしたりするとできるようになるぞ。一軍でも二軍でも三軍でも、専用術の修行ができるキャラは必ず毎回実行させること。そのうちあっと驚くような新必殺技を会得してくれるぞ。



◀修行を繰り返して"免許皆伝"になれば、生産できる武器や薬草などの種類が増えるのだ。

ポイント3 "出撃準備"で装備品をチェック!!

修行を終了すると、次の戦闘に出撃するための準備ができるようになるぞ。戦闘に出撃できる最大人数は画面左上に表示されるので、これを見ながら隣接攻撃タイプ、間接攻撃タイプ、回復術の使えるキャラなどをバランスよく選抜するのがポイントだ。さらにアイテムのチェックも忘れずに！　所持品の持ち変えは戦闘中でも可能だが、武器の交換はここでしかできないので、必ずチェックすること。攻撃力の高い武器があればそれに持ち変え、いざ次の戦闘に出撃だ。



▲武器を除き、持てるアイテムは4つだけ。防具や薬草などは、この欄でやりくりしなければならない。回復用の薬草、毒消し草は必ず所持すること。



▼次の戦闘に出撃できる最大人数は、画面左上に表示されるぞ。出撃させるメンバーの中には、必ず回復の術が使えるキャラを入れておくこと。

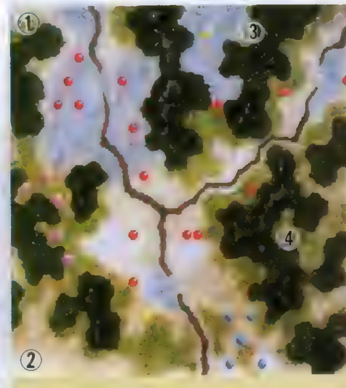
隠しアイテムから仲間になるキャラまでを完全網羅！
十六幕までの戦いを完全攻略だ

前号で攻略した一から十幕までも含め、今回は十七幕までの戦いを攻略するぜー これを参考に完全クリアを目指して突き進め。

●……藤丸地獄変……●



一幕 侵入者



完全クリアへの道

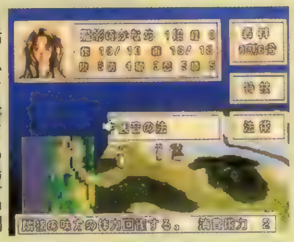
★朧影のかなめ、韋駄天風子は藤丸が…。夕霧、霞、小夜の３人の巫女は、はぐれ透波のメンバーが話しかければ、その場で仲間になる。
★35ターンが経過するまでに風子とかなめを仲間にしていないと、強制的にゲームオーバーになる。
★仲間にしたあと、風子、かなめのどちらか一方が敵に倒されると、ゲームオーバーになる。条件は簡単だが油断すると一撃で倒されるので注意！

MAP DATA

・敵軍団：鉢屋衆盗賊
・首領：力野轟陽
・ザコ忍者：鉢屋衆　壱×８
　　　　　鉢屋衆　弐×６
・砦の数：２　・仲間：＋５
・隠しアイテム：①…銅の剣
　　　　　　　：②…忍花
　　　　　　　：③…忍花
　　　　　　　：④…紫花草の実

巫女を仲間にすれば回復の法術使用可能に！

かなめと３人の巫女は回復の法術が使用可能！　はぐれ透波の中には回復の法術が使えるキャラがいないので、絶対に仲間にしよう。



▶話しかければその場で仲間になり、その直後から回復の法術が使えるのだ。



二幕 裏切り者



MAP DATA

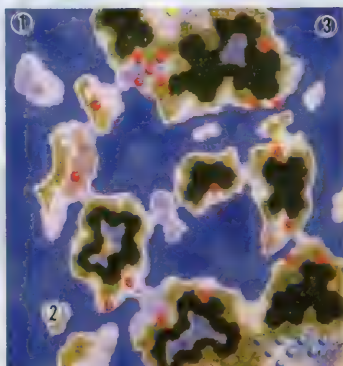
・敵軍団：透波忍軍　・首領：加藤段蔵
・ザコ忍者：透波忍軍　壱×９　透波忍軍　弐×８
・砦の数：３　・仲間：ナシ
・隠しアイテム：①…手裏剣②…丙型癒し筒③…忍花④…300両

隠されている300両は絶対に入手！

完全クリアへの道

★敵の首領、加藤段蔵の移動力はゼロなので、移動して攻撃を仕掛けてくることはない。だが、こちらが接近すると眠り状態になってしまう手裏剣を投げてくるぞ。まずはザコ忍者を全滅させ、それから段蔵に味方全員で攻撃を仕掛けよう。

三幕 伊賀忍軍急襲



MAP DATA

・敵軍団：伊賀忍軍　・首領：ナシ
・ザコ忍者：伊賀忍軍 壱×８　伊賀忍軍 弐×８　伊賀忍軍 参×４
・砦の数：３　・仲間：＋１
・隠しアイテム：①…犬笛②…深紅の太刀③…1000両

完全クリアへの道

★マップ右上に初期配置されている敵の伊賀忍軍壱をチェック！　コイツが移動してきたら、その真正面にかなめを"待機"させると黒兵衛が仲間になる。

黒兵衛を仲間に入れるベシ！



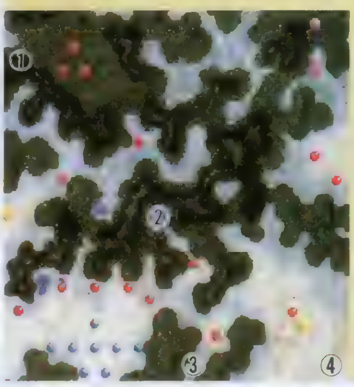
◀序盤戦では仲間はひとりでも多いほうが助かる。

ここの戦いでは制限ターンがないので、仲間の黒兵衛や隠しアイテムなどはすべて入手しよう。かなめが黒兵衛に接近する場合は必ず真正面に"待機"すること。

四幕 山越え

完全クリアへの道

★マップ右上のほこらには藤丸がいくこと。
★鳶丸を倒したあと選択肢が表示され、トドメを刺さない場合は鳶丸と綾が仲間になる。
★トドメを刺すと野犬3匹と宝物を入手。



MAP DATA

- 敵軍団：野生の狼　・首領：鳶丸
- ザコ忍者：魔狼×7　狼　×9
- 砦の数：2　・仲間：＋2 or 3
- 隠しアイテム：①…毒消し草②…毒消し草
  ：③…毒消し草④…毒消し草

狼たちに囲まれないように注意しながら進軍させよう

味方の初期配置場所が敵のすぐ目前！　そのため、1ターン目からガンガン敵が迫ってくるぞ。守備力や体力の少ないキャラは必ず避難させること。また、敵の魔狼は毒を持っているので、出撃前に毒消し草を準備をしておこう。

五幕 謀

毒消し草は大量に準備

MAP DATA

- 敵軍団：軒猿衆
- 首領：志摩葵
- ザコ忍者：軒猿衆 壱×10
  軒猿衆 弐×3
- 砦の数：2　・仲間：＋1
- 隠しアイテム
  ①…銅の小太刀
  ②…黄龍草の実
  ③…銅の刀



完全クリアへの道

★マップ右上の樫の木に人形遣賽天太が触れると「千年樹の枝」を入手。里に持ち帰ると「毒蛇の具足」「人形・棒太郎」が製造される。
★かがりは、はぐれ透波のメンバーの誰かが話しかければ仲間に加わる。

六幕 葵と紅

完全クリアへの道

★霧隠才蔵が紅にトドメを刺すと「軒猿の宝」が入手できる。
★ザコ忍者の軒猿衆の中に、ランダムでかがりの姉がいる。見分け方は、かがりを軒猿衆の真正面に"待機"させるのだ。姉を発見するとイベントになり、姉を殺すかどうかの選択肢が現れる。姉を殺すと「形見のかみかざり」が入手できる。



MAP DATA

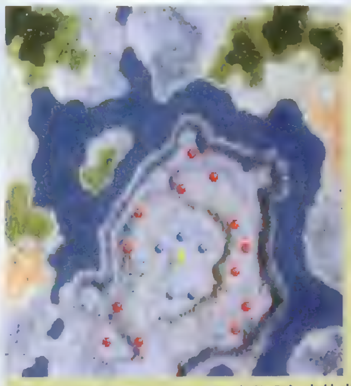
- 敵軍団：軒猿衆　・首領：志摩葵、志摩紅
- ザコ忍者：軒猿衆 壱×10　軒猿衆 弐×6
- 砦の数：3　・仲間：ナシ
- 隠しアイテム：①…黄龍草の実
  ：②…黄金草
  ：③…黄龍草の実



かがりの姉を探せば…

かがりの姉を探すときは、黒兵衛を仲間にしたときと同様に必ず軒猿衆の正面にかがりを"待機"させること。発見して姉の頼みを聞きけばアイテムが入手できる。

七幕 大打撃



MAP DATA

- 敵軍団：風魔忍軍・首領：阿毘羅、吽毘羅
- ザコ忍者：阿女隊　甲×6　吽女隊　甲×6
- 砦の数：1　・仲間：ナシ
- 隠しアイテム：ナシ

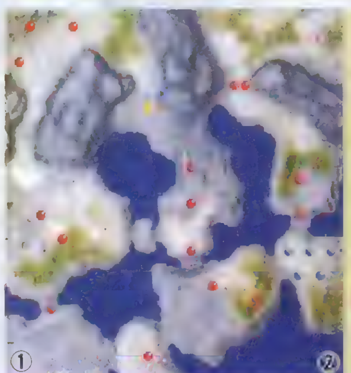
わざと一軍を残して出撃！

この戦いでは二軍を出撃させ、わざと主力の一軍メンバーを里に残す。これで少しは楽に戦えるハズ…。

完全クリアへの道

★このシナリオ終了後、仲間の総人数が12人以下の場合ゲームオーバーになる。10ターン持ちこたえれば自動的にクリアなので、なんとか生き残れ！

八幕 逆襲



MAP DATA

- 敵軍団：透波忍軍・首領：加藤段蔵
- ザコ忍者：透波忍軍　壱×4　透波忍軍　弐×7
- 砦の数：2　・仲間：ナシ
- 隠しアイテム：①…2500両②…白鷺の太刀

隠しアイテム・イベントはすべてチェック

加藤段蔵は5人に分身。4人目まで倒すと、必ず最後のひとりが本体になる。そいつを倒せばクリアだ。

完全クリアへの道

★マップ右上にある朱雀のほこらに藤丸が行けば「朱雀の型」と「朱雀の刀」が入手できる（四幕で藤丸が4神のほこらに行っていないと入手不可）。

超必見！ 隠しアイテムの探し方

隠しアイテムは、隠されているマスにキャラを移動させるだけで見つけ出すことができる。わざわざ"待機"させなくてもOKなのだ。隠しアイテムを探すときは、移動→キャンセルを何度も繰り返し、各マップに紹介した位置をくまなく探してみよう。

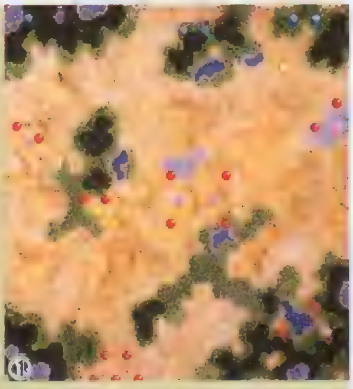


◀あやしい地点に移動させて発見できなかったらキャンセル！



◀コマンドは決定しないこと。見つかるまで何度も繰り返して探そう。

九幕 雑賀孫一



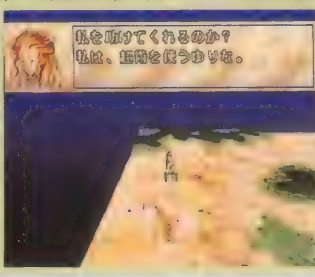
MAP DATA

- 敵軍団：雑賀衆・首領：雑賀孫一
- ザコ忍者：雑賀衆　壱×10
　　　　　雑賀衆　弐×6
- 砦の数：2・仲間：＋4
- 隠しアイテム：①…移動人形・獅子

完全クリアへの道 ★マップ右下の火薬庫に藤丸→花火師伝八（里のお金の半分を渡すのが条件）。左上の奴隷小屋に賽天太→ゆりな。右上の奴隷小屋に才蔵→霞打ちの松吉。中央左の奴隷小屋→巫女。中央右の奴隷小屋にかなめかゆりな→夜目の雷太。合計4人のキャラが仲間に加わる。
★雑賀孫一にゆりながトドメを刺すと「からくりの秘伝書」を入手できる。

敵の間接攻撃に備えて体力はこまめに回復

ボスの雑賀孫一は射程距離無限の雑賀飛竜砲で、超長距離攻撃を仕掛けてくるぞ。受けたダメージをこまめに回復させながらじわじわ進軍させよう。雑賀孫一は隣接攻撃で倒すこと。間接攻撃は敵の方が強力なので危険なのだ。



▶ゆりなを仲間にしていないと、次のシナリオで困ることに…



▲雑賀飛竜砲はどこからでも届く超長距離攻撃。突然撃ってくるぞ。

十幕 悪魔の蜘蛛



MAP DATA

- 敵軍団：土蜘蛛衆・首領：青汁蟲助
- ザコ忍者：土蜘蛛衆　甲×6
　　　　　土蜘蛛衆　乙×7
　　　　　軒猿衆　壱×4
　　　　　軒猿衆　弐×2
- 砦の数：2　・仲間：＋1
- 隠しアイテム：①…薬学の秘伝書
　　　　　　：②…2500両

完全クリアへの道
★15ターン以内にマップ上部を移動している玄ノ坊に、ゆりなが話しかけると仲間になる。15ターン経過してしまうと画面の外に走り去ってしまう。

新キャラは避難させて一軍だけで勝負

十幕の敵はかなり強力なので、九幕で仲間になった新メンバーたちが戦いを挑むのはかなり危険！　戦いは藤丸、才蔵、賽天太、楽天丸らにまかせ、新メンバーはマップ左下に避難させよう。



◀敵はかなり強力！戦いは古くからのメンバーにまかせよう。

十一幕 謀反



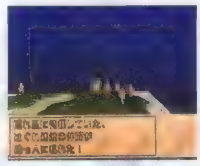
MAP DATA

- 敵軍団：根来衆・首領：雁杉野坊
- ザコ忍者：根来衆　壱×8
　　　　　根来衆　弐×8
- 砦の数：2　・仲間：ナシ
- 隠しアイテム：①…九寸黄金玉
　　　　　　：②…甲型癒し筒・改
　　　　　　：③…甲型癒し筒

完全クリアへの道 ★すべての特殊イベントをこなし、このシナリオにきたときに才蔵のレベルが9。賽天太、楽天丸の場合は、どちらかのレベルが7以上になっていると、3人のキャラがはぐれ透波から抜けてしまう。以降のシナリオで、敵として登場することもあるらしいが…。
★敵の数が半分（9人）になると、敵援軍として青汁蟲助がマップ左上に出現！　敵の援軍が現してから5ターン後、マップ右上に味方援軍が登場する。

味方の援軍部隊と合流しじっくり進軍させていこう

戦闘開始直後は味方の援軍と合流するため、マップ右上へと進軍させること。味方援軍と合流したら、まずはマップ左上の青汁蟲助を撃破だ。蟲助を倒したら、雁杉野坊を倒すべく、軍団を下に移動だ。



◀登場する味方の援軍と合流するため、マップ右上へ進軍。

ボス戦チェック　トドメを刺すまでは油断するな

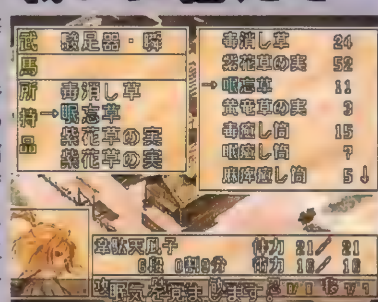


▶ここで殺されたら苦労が水の泡！

ボスの雁杉野坊は九幕のボス雑賀孫一と同様、強力なからくり兵器で攻撃を仕掛けてくるぞ。油断すると、たった一撃で殺されるので、体力をＭＡＸまで回復させ隣接攻撃で勝負。間接攻撃は絶対に仕掛けるな！

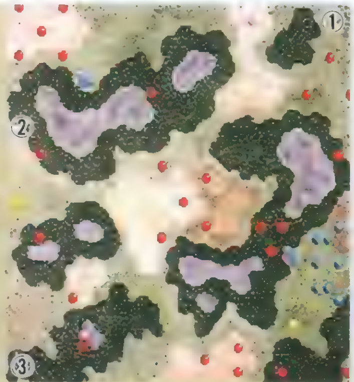
隠れ里 次の戦いに備えて…

十一幕の敵は甲賀忍軍。攻撃力は大きくないが、そのかわり風、火、水、毒、眠りなど多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。次の戦いの準備としては、まず毒消し草、眠気覚ましの薬草は必ず所持。回復用の薬草も忘れずに持たせよう。また、岩鉄、堀五郎、助八の3人が仲間から抜けてしまうので新メンバーを採用すること。



▲状態回復用の薬草は誰かが持っていればＯＫ。後は巫女の回復術などでカバーしていこう。

十二幕 新たな決意

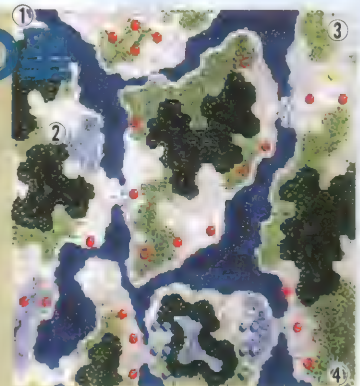


MAP DATA

- 敵軍団：甲賀忍軍・首領：服部半蔵正成
- ザコ忍者：野火の助佐：槍の矢太八
  ：鎖鎌の蔵人：甲賀忍軍　壱×4
  ：甲賀忍軍　弐×6　：忍犬×13
- 砦の数：2　・仲間：＋3
- 隠しアイテム：①…2000両②…月光
  ：③…幸運の数珠

完全クリアへの道 ★マップ中央上にある白虎のほこらに藤丸が行けば、専用術の「玄武の型」と「玄武の刀」が入手できる。
★マップ左下にある蛇のほこらに、オロチの傍太が行けば八又のオロチがいる場所を記した「オロチの巻物」が入手できる。
★この戦闘終了後、敵甲賀忍軍の野火の助佐、槍の矢太鉢、鎖鎌の蔵人が新たに仲間に加わる。この3人は即戦力として使える強力なキャラだ。

十三幕 猿の



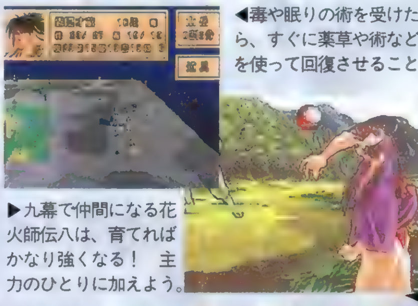
MAP DATA

- 敵軍団：柘植忍軍・首領：猿飛大助
- ザコ忍者：柘植忍軍　甲×13
  柘植忍軍　乙×9
- 砦の数：2　・仲間：ナシ
- 隠しアイテム：①…無毒の御守り
  ：②…武具の秘伝書
  ：③…龍骨
  ：④…神花

完全クリアへの道 ★ここでの戦いには、重要なイベントや仲間になるキャラなどはいない。それに出現する敵もレベルが低い猿ばかりなので、レベルアップも望めそうにないぞ。よけいな犠牲を出さずに手っとり早くクリアしちゃおう。でも急ぎすぎて隠しアイテムの「武器の秘伝書」を取り忘れないように！　これがないと強力な武器が開発できなくなってしまうので、絶対に入手してからクリアすること。

戦いには新メンバーを採用！いろんな技をためしながら戦え

才蔵、岩鉄などが抜けた穴は大きい！　ここは心機一転、新メンバーを出撃させよう。敵はあまり強くないので、毒や眠りなどの攻撃さえ注意すれば新メンバーでも十分戦えるハズだ。がんばって育てていこう。



◀毒や眠りの術を受けたら、すぐに薬草や術などを使って回復させること。

▶九幕で仲間になる花火師伝八は、育てればかなり強くなる！　主力のひとりに加えよう。

ガンガン押しまくってOK！隠しアイテムは必ず入手

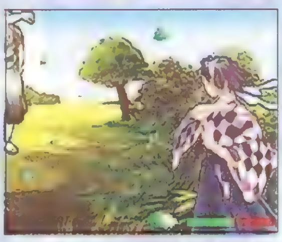
柘植忍軍の甲、乙は猿飛大助が操る猿の軍団。攻撃力が小さく術なども使ってこないのでガンガン突き進むことができるぞ。ただ囲まれて連続攻撃を受けると、さすがに危険なので、単独行動は絶対に避けること。



◀猿軍団は、藤丸なら一撃で倒せるハズ。経験値のことは考えず片っ端から倒せ。

ボス戦チェック 眠り覚ましの薬草は必須

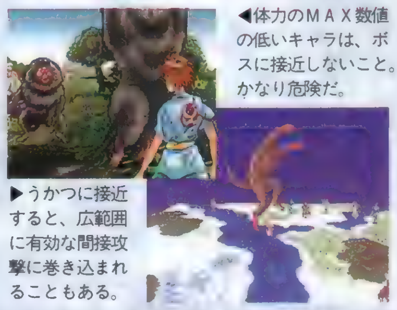
さすがにボス戦は新メンバーでは荷が重いので、主力部隊で戦うこと。服部半蔵正成は、眠り攻撃を仕掛けてくる。眠気覚ましの薬草を準備して戦っていこう。



◀半蔵の木の葉攻撃をくらうと眠ってしまうのだ。

ボス戦チェック 体力を回復させてから戦おう

ボスの猿飛大助は攻撃力が高く、間接攻撃もすっごく強力！　体力が少ないまま接近するのはかなり危険だ。接近するときは、やはり体力をMAXまで回復。隣接攻撃で勝負だ。

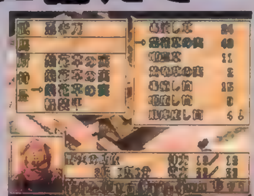


◀体力のMAX数値の低いキャラは、ボスに接近しないこと。かなり危険だ。

▶うかつに接近すると、広範囲に有効な間接攻撃に巻き込まれることもある。

隠れ里 次の戦いに備えて…

状態回復用の薬草はほとんど必要ナシ！　そのぶん体力回復用の薬草を全出撃メンバーに持たせよう。次のシナリオも新メンバーでOK。しっかりレベルアップさせて主力部隊に加えるベシ。



隠れ里 次の戦いに備えて…

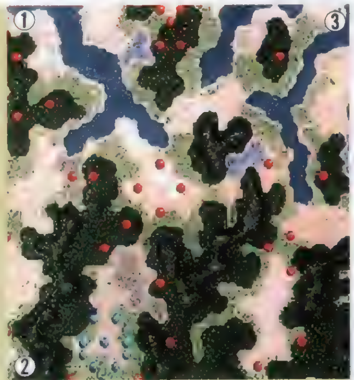
十四幕で戦うことになる牙狼忍軍は、ザコ忍者でもかなり攻撃力が高い！　でも毒などの状態変化の攻撃はしてこないので、体力回復用の薬草だけを全出撃メンバーに持たせよう。これだけでOKだぞ。



十四幕 獣王丸

MAP DATA

・敵軍団：牙狼忍軍・首領：獣王丸
・ザコ忍者：牙狼忍軍　壱×9
　牙狼忍軍　弐×7　牙狼×13
・砦の数：2　・仲間：＋1
・隠しアイテム：①…静御前の鏡
　：②…栽培の秘伝書
　：③…斬鉄

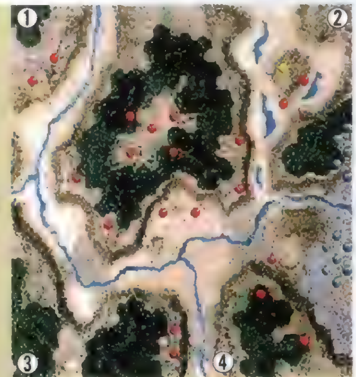


完全クリアへの道 ★十一幕終了後に肉玉堺五郎が仲間から抜けている場合、戦闘終了後に獣王丸が仲間に加わる。
★堺五郎も再び仲間に復帰！　レベルは抜けたときのレベル＋2。新技の「肉圧殺」も使えるようになっている。
★マップ左下の隠しアイテム「栽培の秘伝書」を取れば、より多種の薬草を栽培できるようになっている。絶対に入手するベシ！

十五幕 柘植忍軍の逆襲

MAP DATA

・敵軍団：柘植忍軍・首領：猿飛佐助
・ザコ忍者：柘植忍軍　甲×14
　柘植忍軍　丙×5
・砦の数：1　・仲間：ナシ
・隠しアイテム：①…龍骨草の実
　：②…龍骨草の実
　：③…神花④…神花

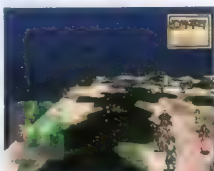


完全クリアへの道 ★ボスの猿飛佐助は、マップ内に2つある猿のほこらを壊さない限り倒すことができない。
★猿のほこらは、中から猿が100匹出てくると自動的に壊れる。だが切り回し騨丈がいれば、ほこらを壊すことができる。
★騨丈がほこらを壊せば、マップ下のほこらから「金剛瓜」、マップ左上のほこらからは「魅惑の猿酒（十七幕で必要）」が入手できる。

藤丸地獄変

移動できる地形を見極め じりじり進軍させていこう

この戦場の地形の大部分は〝山岳〟なので、移動にけっこう手間取ってしまう。移動力の大きいキャラは、小さいキャラの鈍足に合わせじっくりと進軍させよう。制限ターンがないので急ぐ必要はまったくないぞ。



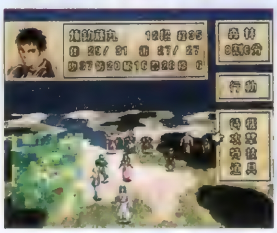
◀〝山岳〟や〝森林〟の地形に阻まれ、移動力が大幅にダウンする。



▶制限ターンはないので、移動力の低いキャラに合わせて進軍。敵は引きつけてから倒せ。

ボス戦チェック 四方から取り囲んで攻撃だ

ボスの獣王丸は、移動力の大きい味方キャラを使っておびき寄せるのがポイント。ほかの味方キャラが待っているところまで誘導し、四方から取り囲んで一気に倒せ！



◀味方の隣接攻撃系のキャラを使い、四方から取り囲んで攻撃すれば楽に倒せるぞ。

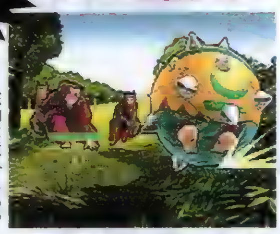
騨丈をメンバーに入れておき、ほこらを確実に破戒しよう

ほこらが自動的に壊れるのを待っているとマップじゅうが猿だらけになってしまう。いくら攻撃力が小さい猿でも、集団で波状攻撃をされると超危険なので、早めに騨丈でほこらを破壊しよう。



◀騨丈がメンバーにいれば、ほこらを壊せるのだ。

ボス戦チェック ボスを誘導するのがポイント

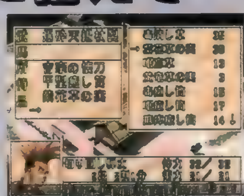


▶佐助は意外にあっさりと倒せるぞ。

2つのほこらを壊したら周囲の猿は放っておき、猿飛佐助と勝負！　佐助は毒攻撃を仕掛けてくるので毒消し草の準備をしておこう。能力的にはそんなに高くないボスなので、集中攻撃すれば比較的ラクに倒せるぞ。

隠れ里 次の戦いに備えて…

体力回復用の薬草は出撃メンバー全員！　毒消し草は一部のキャラに持たせて出撃だ。また、次の戦いでは切り回し騨丈が必要になる場面もあるので、出撃メンバーに加えよう。

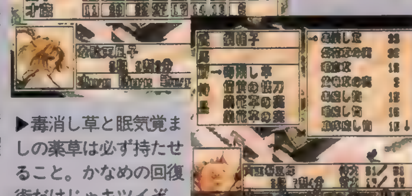


隠れ里 次の戦いに備えて…

十六幕は再び甲賀忍軍との戦いだ。でも敵軍のレベルや攻撃などは十二幕で戦ったときと同じなので、毒消し草や眠気覚ましの薬草などを準備しておけば心配ナシだ。また、韋駄天風子と肉玉堺五郎を出撃させると活躍してくれるぞ。



◀風子と堺五郎を出撃させると、次の戦いで地雷を発見、破壊することができる。



▶毒消し草と眠気覚ましの薬草は必ず持たせること。かなめの回復術だけじゃキツイぞ。

十六幕 甲賀忍軍の野望

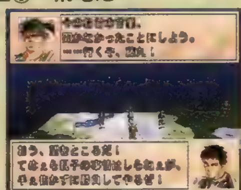


完全クリアへの道 ★マップ内に埋まっている地雷を踏むと、体力の10分の1のダメージを受ける。体力が10以下の場合は、必ず1ずつ減る。ただしトドメを刺されることはない。
★韋駄天風子なら、ダメージを受けずに埋まっている地雷を発見することができる。肉玉堺五郎は発見した地雷を踏みつぶし、ダメージを受けずに破壊することができる。

MAP DATA

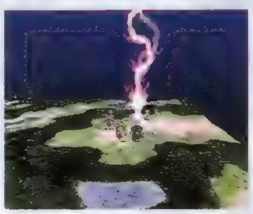
- 敵軍団:甲賀忍軍・首領:服部半蔵保長
- ザコ忍者:甲賀忍軍 壱×9　甲賀忍軍 弐×4　忍犬×5・砦の数:1　仲間:ナシ
- 隠しアイテム:①…壱寸癒煙玉②…炸裂落雷玉③…飛竜砲

地雷の位置をよく見て踏まないように注意



地雷の埋まっている場所は上のマップに紹介したので要チェック！　1ターン経過すると、マップ左上に服部半蔵正成が出現するぞ。

ボス戦チェック 仲間を集め集団で攻撃しよう



ボスの服部半蔵保長は、術による間接攻撃の種類が豊富。威力もかなりあるので、長期戦は不利だ。味方キャラを周囲に集めておき、保長と接触したら1～2ターンで一気に勝負をつけよう。

十七幕 独忍児雷也

MAP DATA

- 敵軍団:独忍・児雷也・首領:児雷也
- ザコ忍者:魔火×10　牙狼×6
- 砦の数:ナシ　・仲間:＋2
- 隠しアイテム:①…無双杖
  :②…会心丹
  :③…倍経丹



完全クリアへの道 ★マップ左下の白虎のほこらに藤丸が行けば、専用技の「白虎の型」と「白虎の刀」入手できる。
★児雷也との一騎打ちは、藤丸のレベルが12以上の場合は強制的に勝利。レベルが11以下の場合は通常の戦闘になり、児雷也の体力をゼロにすれば勝つことができる。
★戦闘終了後、児雷也が仲間になる。さらに十五幕の戦いで「魅惑の猿酒」を入手していれば、大天狗が仲間になる。

味方は5人だけ！　単独行動は避け、まとまって進軍しよう

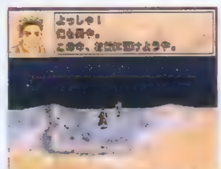
戦闘開始直後、味方全員でマップ左下の白虎のほこらを目指そう。藤丸が白虎にほこらに行き、イベントをクリアしてから本格的に進軍させよう。敵の攻撃力は低いが単独行動はやはり危険。必ず5人で行動すること。



◀ザコ忍者の魔火は要注意！けっこう攻撃力が高いぞ。

ボス戦チェック じりじりダメージをあたえて倒せ

敵を全滅させるとマップ上部に児雷也が現れ、1対1のイベントバトルが始まるぞ。レベルが11以下の場合は通常の戦闘となるが、体力回復用の薬草さえ持っていれば、けっこう楽に勝てる相手だ。



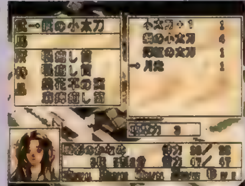
▶11以下の場合でも、体力回復用の薬草を持っていれば余裕で勝てる。

◀藤丸のレベルが12以上なら、戦わずして勝利することができちゃうのだ。



隠れ里 次の戦いに備えて…

次の戦いに出撃できるのはたった5人。レベルの高い主力キャラを選抜して出撃させよう。出現する敵は毒などの攻撃はしてこないので、体力を回復させる薬草だけを準備していけば問題はないだろう。



これから後半戦に突入だが…

今回はストーリー部分について紹介できなかったけど、十七幕までの戦いを勝ち抜くと、最大の敵の正体が明かされ始めるぞ。シナリオは全25シナリオ。残るは後8シナリオだけだ。この先には風魔忍軍、そして伊賀忍軍などの強敵が待ちかまえていて、戦いはさらにハードになってくるぞ。隠れ里の家屋や工房のレベルを上げ、薬草や武器を生産しつつしっかり修行させていこう。

専用術の技表付き

十七幕までに仲間になるキャラを紹介！

ゲーム中盤、十七幕までに仲間になるキャラを３ページにわたって一挙に大紹介！　攻撃法やキャラの特徴、それに仲間にする方法をバッチリ解説していくぞ。これを参考にガンガン仲間を増やしていってね。また、覚えられる専用技についても、各キャラごとに表にまとめてあるぞ。会得方法をチェックしてしっかり覚えさていこう。でも、この表はまだ完全版ではない！　先のシナリオに進めば、さらなる技や術が会得可能に…。

煉劒藤丸



攻撃属性　斬る

ゲームの主人公。刀グループの武器、おもに忍者刀を使っての隣接攻撃で敵を一刀両断にする。専用技は、まず四幕で４神のほこらに行く。そして八幕、十五幕にあるほこらに藤丸が行けば朱雀、玄武の型を覚えることができる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
鳳凰炎撃	2	間接	火	朱雀の型の修行
鳳凰優光	4	間接	−	朱雀の型の修行。体力全回復(自分は除く)
鳳翼天昇	4	範囲	火	朱雀の型の修行
玄武激流波	1	隣接	水	玄武の型の修行
玄武轟水渦	5	範囲	水	玄武の型の修行

霞打ちの松吉



技名	消	範囲	属性	会得方法
霞打ち	1	隣接	叩く	会得済み
飛翔弾	3	間接	金	装備強化(丙型仕掛け銃)
雷撃弾	5	隣接	金	装備強化(甲型仕掛け銃)
爆裂弾	10	範囲	金	装備強化(零型仕掛け銃)

攻撃属性　金

鉄砲を使い間接攻撃で戦う。九幕でマップ右上の奴隷小屋に才蔵が行けば仲間になる。

朧影のかなめ



攻撃属性　斬る

一幕で藤丸が話しかければ仲間になる。仲間になった直後から回復の法術が使えるぞ。専用術は金策・占いで会得できる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
手かざし	3	隣接	−	会得済み。体力全回復
言霊	2	間接	精神	金策・占い
地霊	6	全体	土	騨丈の生産(祈りの太刀)
神霊	25	全体	−	金策・占い。味方全員の体力全回復

煙羅の助八



攻撃属性　叩く

はぐれ透波のメンバー。煙を自在に操って攻撃する。専用術は金策・害虫退治で会得可能。

技名	消	範囲	属性	会得方法
毒殺煙	2	隣接	−	会得済み　追：毒
幻怪煙	3	間接	精神	害虫退治の金策
冷獄煙	3	隣接	水	装備強化(二型煙発生器)
眠落煙	6	範囲	−	装備強化(眠・煙発生器)　追：眠り
癒し煙	20	全体	−	騨丈の生産(超・煙発生器)。体力を15回復

送り屋岩鉄



技名	消	範囲	属性	会得方法
長腕殴	2	間接	叩く	会得済み
連珠拳	4	隣接	叩く	？
螺旋刀	4	隣接	斬る	鎧刀転術の修行
怨殺螺旋刀	6	隣接	精神	鎧刀転術の修行
地獄送り	10	範囲	斬る	装備強化(武刀鎧・滅)

攻撃属性　叩く

はぐれ透波のメンバー。最初は「叩く」攻撃が主体だが、武刀鎧の修行で「斬る」攻撃も可能になる。

花火師伝八

技名	消	範囲	属性	会得方法
牡丹	1	隣接	火	会得済み
乱れ打ち	3	間接	火	装備強化(連投花火筒)
乱れ柳	7	拡散	火	装備強化(激烈花火筒)
烈華乱舞	16	全体	火	装備強化(究極花火筒)



攻撃属性　金・火

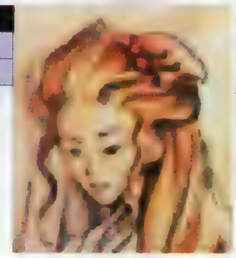
名前の通り、花火を使って金属性の攻撃をするキャラ。九幕で画面右下の花火庫に藤丸が重なれば仲間になる（里のお金の半分と引き替え）。

ゆりな

技名	消	範囲	属性	会得方法
光玉	3	間接	精神	鏡念法の修行
閃光	10	隣接	精神	鏡念法の修行

攻撃属性　精神

超能力による精神攻撃で、敵にダメージをあたえる特殊なキャラ。九幕でマップ左上にある奴隷小屋に賽天太が隣接すれば仲間になる。





霧隠才蔵

攻撃属性

斬る

はぐれ透波のメンバー。霧（水属性）を巧みに使い隣接、間接攻撃のどちらも可能。主人公に次ぐ使えるキャラだ。ただ、ある条件を満たした状態で、十一幕の時点でレベル9になっていると、そこではぐれ透波を抜けてしまう。

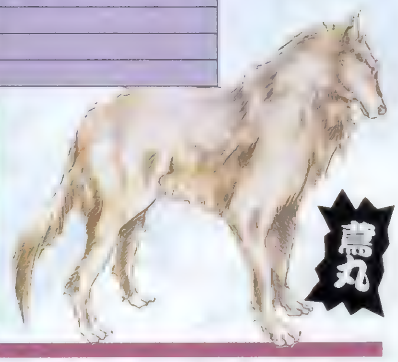
技名	消	範囲	属性	会得方法
夢幻剣	1	隣接	水	霧双剣術の修行
霊宝剣	3	間接	水	霧双剣術の修行
死霧	8	全体	水	霧双剣術の修行

鷹丸

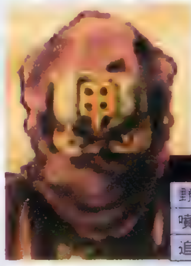
技名	消	範囲	属性	会得方法
雷牙	1	間接	金	砕牙の修行
炎羅	2	隣接	火	砕牙の修行
突風	4	隣接	風	砕牙の修行
幻影身	6	隣接	獣	砕牙の修行

攻撃属性　**獣**

雄の忍犬。鋭い牙で敵に咬みつく。四幕で倒すと、トドメを刺すかどうか選ぶ。トドメを刺せば野犬3匹。トドメを刺さなければ鷹丸が加入する。



野火の助佐



攻撃属性　**火**

火の忍術が大得意な甲賀忍者。十二幕の戦いで倒すと、戦闘終了後に仲間に加わる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
野火玉	1	間接	火	火の忍術の修行
噴射炎	2	隣接	火	火の忍術の修行
追火柱	5	範囲	火	火の忍術の修行

韋駄天國子

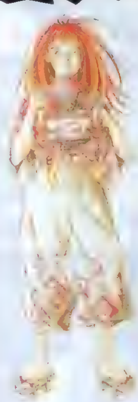


攻撃属性　**叩く**

蹴り技が得意なくノ一。一幕で藤丸が会話すればOK。

技名	消	範囲	属性	会得方法
鶴脚舞	2	隣接	叩く	駿攻術の修行
飛翔脚	4	間接	斬る	駿攻術の修行
疾風	1	本人	－	武器生産(駿足器・疾風)、移動力＋5
竜巻蹴	8	間接	叩く	驊丈の生産(駿足器・風神)

傀儡の楽天丸



攻撃属性

金

はぐれ透波のメンバー。移動人形を操作し、敵に攻撃を仕掛ける異色のキャラ。

技名	消	範囲	属性	会得方法
獅子菊	1	隣接	金	人形操舵の修行
獅子舞	2	間接	金	人形操舵の修行
獅子嵐	6	範囲	金	驊丈の生産(移動人形・嵐)

切り回し驊丈



攻撃属性　**叩く**

はぐれ透波のメンバー。錫杖を強化すると多彩な攻撃が可能になる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
激炎砲	1	隣接	火	会得済み
遠撃砲	3	間接	－	装備強化(爆砕天錫杖)
電放射	5	間接	金	装備強化(爆裂天錫杖)
仕込み弾	5	隣接	金	装備強化(爆流天錫杖)
多弾砲	10	範囲	金	装備強化(爆烈天錫杖)

大天狗



攻撃属性　**風**

十五幕で「魅惑の猿酒」入手すれば、十七幕で仲間になる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
竜巻	1	間接	風	会得済み
天狗つぶて	3	範囲	土	山籠りの修行

黒兵衛

技名	消	範囲	属性	会得方法
炎熱地獄	10	全体	火	?

攻撃属性　**火**

三幕でマップ右上の“甲賀忍者壱”の正面にかなめが待機すると…。



肉玉塀五郎

攻撃属性　**斬る**

はぐれ透波のメンバー。体力、守備力が高く序盤戦では超役立つ。

技名	消	範囲	属性	会得方法
山雲丹	1	間接	斬る	雲丹術の修行
玉雲丹	2	隣接	斬る	雲丹術の修行
雷圧殺	5	隣接	金	雲丹術の修行
肉圧殺	5	隣接	叩く	シナリオ14のイベント終了後に会得
激震丹	10	範囲	土	装備効果(百針帷子)





オロチの偲太

攻撃属性 獣

ブーメランを使った「斬り」攻撃と、ヘビを使った「獣」攻撃が得意。

技名	消	範囲	属性	会得方法
飛連髄刀	1	間接	斬る	会得済み
毒穴	2	隣接	獣	飛翼蛇法の修行。追：毒
死穴	4	隣接	獣	飛翼蛇法の修行。追：麻痺
治蛇	1	間接	ー	装備強化(具足・改)。状態変化を治療
八又降ろし	8	全体	獣	オロチの具足を入手

裁縫屋甚也

技名	消	範囲	属性	会得方法
西天宝	1	隣接	精神	会得済み
繰糸針	3	間接	ー	糸繰術の修行。追：眠り
北辰宝	3	隣接	精神	糸繰術の修行
吊り橋崩し	8	拡散	火	シナリオ6でましらの糸を入手

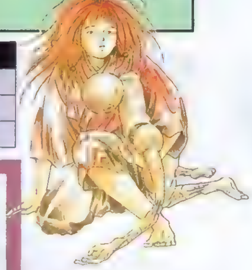
攻撃属性 精神

はぐれ透波のメンバー。あやとりで作り出した型を精神波で飛ばして攻撃。家屋レベル2じゃないと修行できない。

人形遣賽天太

攻撃属性 水・金

はぐれ透波のメンバー。金策・人形劇で技を会得。多彩な間接攻撃が可能になる。



技名	消	範囲	属性	会得方法
火吹き人形	1	隣接	火	会得済み
凍え人形	2	間接	水	金策・人形劇
滅殺人形	8	間接	斬る	騨丈の生産(武弄丸)

地獄極楽

技名	消	範囲	属性	会得方法
雪童子	1	間接	水	会得済み
雷撃	3	隣接	金	金策・雨乞い
極楽	5	本人	ー	金策・雨乞い。経験値が2倍になる
天竜道	12	全体	水	水晶の杖を入手

攻撃属性 水・金

はぐれ透波のメンバー。金策・雨乞いで技を会得。

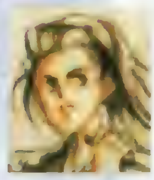
綾

雌の忍犬で攻撃属性は獣。四幕で鳶丸を仲間にすると、自動的に仲間になる。特殊な犬忍術は使うことができない。

技名	消	範囲	属性	会得方法
影水	2	本人	ー	犬忍術の修行 防御力50%上昇(1回攻撃を受けるまで)
疾風	1	本人	ー	犬忍術の修行。移動力+5(1度移動するまで)
牙鋭	5	本人	ー	犬忍術の修行。必ず会心の一撃(1回攻撃するまで)

藤丸地獄変

かがり



攻撃属性 斬る

専用術のほかに、剣術、忍剣術も会得可能。五幕で話しかければ仲間になる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
飛刀刺殺	2	間接	ー	シナリオ8で白鷺の太刀を入手
連刀刺殺	8	間接	ー	装備強化(幸運の小太刀)

鎖鎌の蔵人

矢太鉢と同様、十二幕の戦闘終了後に加入。甲賀鎌術で敵を粉砕！

技名	消	範囲	属性	会得方法
土竜の術	1	隣接	斬る	甲賀鎌術の修行
双鎌の術	4	間接	斬る	甲賀鎌術の修行
空波の術	12	隣接	斬る	装備強化(水晶の鎌)

夜目の雷太



技名	消	範囲	属性	会得方法
暗夜梟	1	間接	金	梟操術の修行
爆雷梟	5	範囲	火	梟操術の修行
究極爆激梟	15	全体	火	梟操術の修行

フクロウを使って攻撃する。九幕で、マップ中央の奴隷小屋に行けば仲間になる。

玄ノ坊

戒律を破り破門された僧侶。十幕で15ターン以内にゆりなが話しかければ仲間になる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
操火の法	1	間接	火	会得済み
地獄の法	3	隣接	精神	呪念法の修行
霊界の法	8	範囲	精神	呪念法の修行
観音の法	2	隣接	ー	呪念法の修行。体力を10回復(自分は除く)

児雷也

巨大なひょうたんを武器に戦う。十七幕の戦いで勝てば仲間になるぞ。

技名	消	範囲	属性	会得方法
怒武碌	1	隣接	火	会得済み
魔操法	3	間接	火	会得済み
呼狼法	5	隣接	獣	装備強化(青ひょうたん)
酒魅霧	10	全体	水	装備強化(黄ひょうたん)

槍の矢太鉢

甲賀槍術の使い手。十二幕の戦闘終了後、自動的に仲間に加わる。

技名	消	範囲	属性	会得方法
投刺槍	1	間接	叩く	甲賀槍術の修行
暴発槍	5	範囲	金	甲賀槍術の修行
連突槍	8	隣接	叩く	騨丈の生産(七星の槍)

獣王丸



十四幕の戦闘終了後に仲間になる。ずば抜けた攻撃力と体力を持っているので、次の戦いからでも戦闘に参加させること。

技名	消	範囲	属性	会得方法
獣王雷光爪	2	隣接	金	会得済み
獣王叫雷呼	4	間接	金	牙狼体術の修行
獣王玉砕達磨	8	隣接	ー	牙狼体術の修行
獣王猛突撃	15	範囲	叩く	騨丈の生産(雷電武装甲)

このほかにも忍犬の鳶丸と綾を仲間にしていると仔犬が生まれ、自分で名前をつけることもできるぞ。成長すれば忍犬として修行させることもできるのだ。

※回復法術が使える巫女は十七幕までに4人仲間に加わる。巫女の法術は、P77の技表を見てね。

育成コマンド&アイテムリスト

隠れ里での育成コマンドから武器や薬草などのアイテムまでを大公開！これを参考にしっかり修行させるベシ。

隠れ里での育成コマンド一覧

表中の"A"や"B"は、アップする能力と度合い（A…よく上がる、B…少し上がる。）。また項目の"スキル"とは、そのコマンドを実行したことにより得られる専門知識だ。

分類	コマンド名	体力	術力	攻撃	守備	早さ	忍術	スキル	稼げる金	里のレベル	専用キャラ
開　発	薬草採取									家屋・1	ナシ
開　発	薬草栽培							農学		家屋・1	ナシ
開　発	薬物開発									家屋・1	ナシ
開　発	薬物生産							薬学		家屋・1	ナシ
開　発	武器開発									工房・2	ナシ
開　発	武器生産							武器		工房・2	ナシ
開　発	からくり開発									工房・3	ナシ
開　発	からくり生産							からくり		工房・3	ナシ
開　発	秘密道具開発							錫杖秘伝		工房・1	騨丈
開　発	秘密道具生産									工房・1	騨丈
開　発	装備強化									工房・2	ナシ
金　策	行　商									家屋・1	ナシ
金　策	用心棒		B						15	家屋・1	ナシ
金　策	飛　脚					B			5	家屋・1	ナシ
金　策	旅芸人	B							20	家屋・1	ナシ
金　策	馬の買い付け									家屋・1	ナシ
金　策	害虫退治		B				A		15	家屋・2	助八
金　策	人形劇		B				A		30	家屋・2	賽天太
金　策	占い		A				B		40	家屋・2	かなめ
金　策	雨乞い		B				B		40	家屋・2	極楽
体術修行	精神修養		A				B			家屋・1	ナシ
体術修行	体術訓練	A		B						家屋・1	ナシ
体術修行	武術訓練			A	A					家屋・1	ナシ
体術修行	水練							水術		家屋・2	ナシ
体術修行	山籠り	B	A				A			家屋・2	ナシ
体術修行	武者修行	A	B	A	B		B			家屋・3	ナシ
体術修行	馬術							乗馬		家屋・1	ナシ
体術修行	体術訓練（犬）	B					B			家屋・1	犬
体術修行	武術訓練（犬）		B	B						家屋・1	犬
体術修行	水練（犬）							水術		家屋・2	犬
剣術修行	剣術		A							家屋・2	ナシ
剣術修行	忍剣術		B	B			B			家屋・2	ナシ
忍術修行	法術訓練		A				B			家屋・1	巫女
忍術修行	風		A					風の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	土		A					土の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	水		A					水の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	火		A					火の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	金		A					金の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	砕牙		A				A			家屋・1	鳶丸・子犬
忍術修行	犬忍術		A							家屋・2	犬
専用術	朱雀の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	玄武の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	飛翼蛇法		A				B			家屋・1	傍太
専用術	鎧刀転術		A	B			B			家屋・1	岩鉄
専用術	雲丹術	A	B				B			家屋・1	塀五郎
専用術	糸繰術		A				A			家屋・2	甚也
専用術	駿攻術		B	B			B			家屋・2	風子
専用術	霧双剣術			B			B			家屋・1	才蔵
専用術	人形操舵法		A	B			B			家屋・1	楽天丸
専用術	牙狼体術	B	B				B			工房・2	獣王丸
専用術	鏡念法		A				A			家屋・1	ゆりな
専用術	梟操術		B	B			A			家屋・2	雷太
専用術	甲賀槍術		A	B			B			家屋・1	矢太鉢
専用術	呪念法		A				A			家屋・1	玄ノ坊
専用術	甲賀鎌術		B	A			B			家屋・1	蔵人
建　設	家屋の建設									家屋・1	ナシ
建　設	工房の建設									家屋・1	ナシ

武器や秘密道具はおもに騨丈が開発・生産



切り回し騨丈

このゲームでは武器、防具から薬草にいたるまで、すべてのアイテムは自分たちで生産しなければならない！ そこで重要になってくるのが切り回し騨丈の存在だ。騨丈は武器の生産が得意で、特に秘密道具は騨丈が生産しない限りほとんど入手するこできない。騨丈ナシでゲームを進めるのは困難なので、絶対に死なせるな。



◀一幕終了後から秘密道具の開発・生産ができるぞ。でも自分の修行ができなくなるのがちょっと悲しい…。



▶武器やからくりなどは里レベルを上げれば、ほかのキャラでも開発・生産することができるようになる。

【騨丈が生産する秘密道具】

これらのアイテムは、騨丈専用のコマンド"秘密道具開発・生産"で作ることができる。項目の"売値"は、金策・行商コマンドで売ったときの値段を表しているぞ。

名称	売値	備考
飛駆	100	素早さが2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
軽装甲	100	防御力が2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
備前の懐刀	100	攻撃力が2ポイント上昇する
増念器・密法	100	忍力が2ポイント上昇する
韋駄天	100	素早さが4ポイント上昇する
重装甲	100	防御力が4ポイント上昇する
吉宗の懐刀	100	攻撃力が4ポイント上昇する 工房レベル2以上
増念器・天念	100	忍力が4ポイント上昇する
風神	100	素早さが6ポイント上昇する
国綱の懐刀	100	攻撃力・素早さが4ポイント上昇する。工房レベル3以上
複合甲	100	防御力・素早さが4ポイント上昇する
増念器・空海	100	忍力が6ポイント上昇する

【武器（装備強化不可能）】

武器の開発・生産コマンドは、工房レベルを2にすると発生。ほとんどのキャラが実行可能だ。

名称	装備キャラ	特殊技		入手方法
鋼の刀	刀グループ	ナシ	100	武器生産 始めから作れる武器
青紅の刀	刀グループ	ナシ	100	武器生産
斬鉄	刀グループ	ナシ	100	武器生産
隼の太刀	刀グループ	ナシ	100	武器生産
鋼の小太刀	小刀グループ	ナシ	100	武器生産 始めから作れる武器
深紅の太刀	小刀グループ	ナシ	100	武器生産
暁の太刀	小刀グループ	ナシ	100	武器生産
疾風の太刀	小刀グループ	ナシ	100	武器生産
朱雀の刀	藤丸	ナシ	100	シナリオ8で入手
玄武の刀	藤丸	ナシ	100	シナリオ12で入手
樫の具足	傍太	ナシ	100	武器生産
蝮の具足	傍太	ナシ	100	武器生産 これ以降、開発のために「武器の秘伝書」のアイテムが必要
凶・煙発生器	助八	ナシ	100	武器生産
超・煙発生器	助八	癒し煙	100	騨丈の生産
麻の糸	甚也	ナシ	100	武器生産
蜘蛛の糸	甚也	ナシ	100	武器生産
ましらの糸	甚也	吊り橋崩し	100	シナリオ6で入手
祈りの太刀	かなめ	地霊	100	騨丈の生産
月光	かなめ	ナシ	100	シナリオ12で入手
駿足器・疾風	風子	疾風	100	武器生産 これ以降、スキル「武器」が必要
駿足器・烈風	風子	ナシ	100	武器生産
駿足器・風神	風子	竜巻蹴	100	騨丈の生産
妖刀・髭切	才蔵	ナシ	100	シナリオ6で入手
移動人形・獅子	楽天丸	ナシ	100	シナリオ9で入手
移動人形・嵐	楽天丸	獅子嵐	100	武器生産
人形弁慶	賽天太	ナシ	100	武器生産
人形棒太郎	賽天太	ナシ	100	武器生産
人形禁太郎	賽天太	ナシ	100	武器生産
人形武弄丸	賽天太	滅殺人形	100	騨丈の生産
雷電武装甲	獣王丸	獣王猛突撃	100	騨丈の生産
幸運の小太刀	かがり	連刃刺殺	100	武器生産
白鷺の太刀	かがり	飛刀刺殺	100	シナリオ8で入手
卑弥呼の鏡	ゆりな	ナシ	100	武器生産
七星の槍	矢太鉢	連突槍	100	騨丈の生産
回転鎌	蔵人	ナシ	100	騨丈の生産
山神の団扇	蔵人	ナシ	100	騨丈の生産

【武器（装備強化可能品）】

装備強化のコマンドは、家屋・キャラのレベルの2つの条件を満たすと、各キャラごとに発生する。強化可能品は売ることができないので注意！

名称	強化後の名称	かかる金	里レベル	装備キャラ（レベル）
忍者刀	忍者刀・改	100		刀グループ(3)
忍者刀・改	忍者刀改＋1	300		刀グループ(5)
忍者刀改＋1	忍者刀・月光	500	3	刀グループ(8)
忍者刀・月光	真・忍者刀	800	3	刀グループ(13)
小太刀	小太刀＋1	200		小太刀グループ(－)
小太刀＋1	小太刀＋2	600	3	小太刀グループ(6)
具足	具足・改	350	3	傍太(6)
一型煙発生器	二型煙発生器	300	3	助八(3)
二型煙発生器	眠・煙発生器	600	3	助八(3)
武刀鎧	武刀鎧・改	150		岩鉄(2)
武刀鎧・改	武刀鎧・鉄	350		岩鉄(4)
武刀鎧・鉄	武刀鎧・殺	550	3	岩鉄(6)
武刀鎧・殺	武刀鎧・滅	1000	3	岩鉄(8)
駿足器	駿足器・瞬	300		風子(6)
一式移動人形	二式移動人形	200		楽天丸(2)
二式移動人形	三式移動人形	600	3	楽天丸(4)
武装甲	武装甲＋1	300		獣王丸(12)
武装甲＋1	雷光武装甲	700		獣王丸(14)
ひょうたん	青ひょうたん	300		児雷也(－)
青ひょうたん	赤ひょうたん	500		児雷也(12)
赤ひょうたん	黄ひょうたん	1000	3	児雷也(14)
乙型仕掛け銃	丙型仕掛け銃	250		松吉(6)
丙型仕掛け銃	甲型仕掛け銃	450	3	松吉(8)
甲型仕掛け銃	零型仕掛け銃	1000	3	松吉(10)
数珠	鉄の数珠	100		玄ノ坊(7)
鉄の数珠	水晶の数珠	250	3	玄ノ坊(9)
水晶の数珠	仏の数珠	500	3	玄ノ坊(13)
帷子	鉄帷子	100		塀五郎(3)
鉄帷子	鋼帷子	300		塀五郎(6)
鋼帷子	百針帷子	550	3	塀五郎(12)
爆砕天錫杖	爆砕天錫杖改	150		騨丈(3)
爆砕天錫杖改	爆裂天錫杖	250		騨丈(5)
爆裂天錫杖	爆流天錫杖	400	3	騨丈(8)
爆流天錫杖	激裂天錫杖	800	3	騨丈(11)
絹の糸	木綿の糸	100		甚也(3)
木綿の糸	鋼の糸	400	3	甚也(8)
木の杖	樫の杖	200		極楽(4)
樫の杖	金剛杖	400	3	極楽(10)
表木の槍	鉄の槍	100		矢太八(9)
鉄の槍	鋼の槍	400	3	矢太八(12)
鎖鎌	銅の鎖鎌	200		蔵人(9)
銅の鎖鎌	水晶の鎖鎌	500	3	蔵人(13)
団扇	風神の団扇	250	3	大天狗(13)
花火筒	連投花火筒	100		伝八(－)
連投花火筒	激烈花火筒	250		伝八(3)
激烈花火筒	究極花火筒	500	3	伝八(3)
鳥笛	梟笛	200		雷太(7)
梟笛	魔笛	500	3	雷太(10)

注）表中の刀グループは、煉鈁藤丸、霧隠才蔵、夜目の雷太、黒兵衛、野火の助佐。
小太刀グループは、朧影のかなめ、かがり、傀儡の楽天丸、人形遣賽天太、巫女を表しています。

【からくり】

からくりの開発・生産コマンドは、工房レベルを３にすると発生し、ほとんどのキャラが実行可能。からくりは大きく分けて、戦闘時に使うと効果のあるものと、持っているだけで効果のあるものの２種類がある。

名称	攻撃範囲	売値	効果
手裏剣	範囲	100	敵に火の弾を飛ばす。始めから作れるからくり
火炎玉	範囲	100	敵に冷気の玉を飛ばす。始めから作れるからくり
冷気玉	範囲	100	敵を竜巻で攻撃する。始めから作れるからくり
烈風玉	範囲	100	敵に眠り薬を塗った手裏剣を投げつける
夢見手裏剣	照準	100	敵に雷を落とす
落雷玉	間接	100	遠方の敵に矢を射る
鋼弓	範囲	100	遠方の敵に炎の弾を飛ばす
炸裂火炎玉	全体	200	遠方の敵に冷気の弾を飛ばす
炸裂冷気玉	自分	200	遠方の敵に連続で矢を射る
百連弓	自分	200	遠方の敵を竜巻で攻撃する
炸裂烈風玉	自分	100	遠方の敵に雷を落とす
炸裂落雷玉	自分	100	連続で敵に手裏剣を投げつける
烈風手裏剣	自分	100	範囲内の敵を炎の弾で攻撃.これ以降、スキル「からくり」が必要
火炎弾	自分	100	範囲内の敵を冷気の弾で攻撃
冷気玉	自分	100	範囲内の敵を竜巻で攻撃
烈風弾範囲	自分	100	範囲内の敵に雷で攻撃
落雷弾	自分	100	範囲内の敵を強烈な炎で攻撃
灼熱砲	自分	100	範囲内の敵を爆弾が付いた矢で攻撃
爆裂弓	隣接	200	あたり一面を焼き尽くす。これ以降、開発のために「からくり秘伝」が必要
烈火地走砲	隣接	200	誘導ミサイルを敵に放つ
飛竜砲	隣接	200	ミサイルを敵に放つ
鷹目飛雷	隣接	200	着弾後に、広範囲に炸裂する誘導ミサイルを放つ
飛竜砲・改	隣接	200	強力なミサイルで画面全体の敵にダメージをあたえる
地裂弾	隣接	200	回避率が上昇する
煙玉	間接	100	受けるダメージが減少する
光玉	間接	100	火の属性のダメージが減少する
業火の御守り	間接	100	水の属性のダメージが減少する
極寒の御守り	間接	100	金の属性のダメージが減少する
落雷の御守り	間接	100	土の属性のダメージが減少する
大地の御守り	間接	100	風の属性のダメージが減少する
疾風の御守り	間接	200	〝斬る〟攻撃によるダメージを減少する
身代わり地蔵	範囲	100	〝叩く〟攻撃によるダメージを減少する
身代わり達磨	範囲	100	〝斬る・叩く〟攻撃によるダメージを減少する
身代わり人形	自分	100	敵に手裏剣を投げつける。始めから作れるからくり

【忍術】

忍術は火、水、金、土、風の５種類。コマンドを実行すると術を会得するとともに、耐性値(その属性の攻撃に対する守備力)が上がる。

属性	名称	消費	範囲	効果
火	火球の術	1	隣接	小さな火の玉で敵を攻撃
火	落ち火の術	2	間接	大きな火の玉で敵を攻撃
火	火遁の術	6	隣接	炎で敵を焼き尽くす
水	吹雪の術	1	隣接	吹雪を起こして敵を攻撃
水	水遁の術	10	全体	大津波を作り出し、すべての敵を攻撃
金	雷の術	2	間接	小さな雷で敵を攻撃
金	爆雷の術	4	隣接	雷を敵の頭上に落として攻撃
金	雷雲の術	4	範囲	雷雲を呼び寄せ広範囲の敵を攻撃
土	飛翔石の術	2	間接	巨石を飛ばして敵にぶつける
土	地雷震	8	全体	大地震を起こし、すべての敵を攻撃
風	旋の術	2	間接	旋風を起こして敵を攻撃
風	鎌いたちの術	4	隣接	風で真空を作り出し、敵を切り刻む
風	竜巻の術	5	範囲	巨大な竜巻を作り出し、広範囲の敵を攻撃

【法術】

法術修行のコマンドは巫女専用だ。表中の（自分は除く）は、自分自身にその法術を使うことができないことを表している。

名称	消費	範囲	効果
観音の法	2	隣接	体力を10ホイント回復(自分は除く)
地蔵の法	1	隣接	状態異常を治療(自分は除く)
菩薩の法	3	間接	体力を15ホイント回復(自分は除く)
弥勒の法	3	全体	すべての味方の状態異常を治療

【薬草・薬物】

薬草の開発・生産、薬物の開発・生産は、犬以外のすべてのキャラが実行可能。売値の高いものを大量生産だ。

種別	名称	売値	備考
薬草	毒消し草	200	毒状態を治療する。始めから作れる薬草
薬草	紫花草の実	100	体力を５ポイント回復する。始めから作れる薬草
薬草	眠忘草	200	眠気を覚ます
薬草	忍花	100	術力を５ポイント回復する
薬草	月見草	200	マヒ状態を治療する
薬草	黄竜草の実	100	体力を10ポイント回復する
薬草	黄金草	200	あらゆる状態異常を回復する。これ以降、開発のためにスキル「農学」必要
薬草	竜骨草の実	100	体力を20ポイント回復する
薬草	金桃花	100	術力を10ポイント回復する
薬草	心骨草の根	100	体力と術力を５ポイント回復する
薬草	精斎花	100	術力を20ポイント回復する。これ以降、開発のために「栽培の秘伝書」が必要
薬草	竜眼草の実	100	体力を全回復する
薬草	神花	100	術力を全回復する
薬草	仙花草の実	100	体力と術力を全回復する
薬物	毒癒し筒	200	毒状態を治療する。始めから作れる薬物
薬物	丙型癒し筒	200	体力を５ポイント回復する
薬物	眠癒し筒	200	眠気を覚ます
薬物	麻痺癒し筒	200	麻痺状態を治療する
薬物	丙型癒し筒改	200	術力を５ポイント回復する
薬物	壱寸癒煙玉	100	体力を５ポイント回復する（範囲）
薬物	甲型癒し筒	200	体力を10ポイント回復する
薬物	黄金筒	100	あらゆる状態異常を回復する
薬物	甲型癒し筒改	100	術力を20ポイント回復する。これ以降、工房レベル３以上
薬物	参寸癒煙玉	100	体力を10ポイント回復する（範囲）。これ以降、スキル「薬学」が必要
薬物	強攻薬	100	攻撃力を一時的に上昇させる
薬物	庇護薬	100	防御力を一時的に上昇させる
薬物	忍薬	100	忍力を一時的に上昇させる
薬物	透明薬	100	回避率を一時的に上昇させる
薬物	確実丹	100	命中率を一時的に上昇させる
薬物	会心丹	100	会心の一撃を一時的に上昇させる
薬物	早駆薬	100	移動力を一時的に上昇させる
薬物	乙型癒し筒	100	体力を全回復する。これ以降、開発のため「薬学の秘伝書」が必要
薬物	倍径丹	100	２倍の経験値が入るようになる
薬物	乙型癒し筒改	100	術力を全回復する
薬物	時戻丹	100	２回行動できるようになる
薬物	九寸黄金玉	100	体力を全回復する（範囲）
薬物	無麻のお守り	100	麻痺を完全に防御する
薬物	無毒のお守り	100	毒を完全に防御する
薬物	朝日のお守り	100	眠りを完全に防御する

【剣術】

剣術の修行のコマンドは、家屋レベルを２にすると発生。おもに刀グループのキャラが実行可能。自分自身の能力を上げる技なのだ。

名称	消費	範囲	効果
見切り	2	本人	攻撃力が50%上昇(効果は１度攻撃するまで)
渾身	5	本人	必ず会心の一撃になる(効果は１度攻撃するまで)
振り払い	2	本人	防御力が50%上昇(効果は１度攻撃を受けるまで)
勝機	8	本人	経験値が２倍になる(効果は１度経験値が入るまで)

【忍剣術】

忍剣術の修行のコマンドは、剣術修行のコマンドと同様、家屋レベルを２にすると発生する。おもに刀グループのキャラが実行可能。

名称	消費	範囲	効果
烈風剣	1	隣接	刀で作り出した真空波で攻撃(風属性)
駆炎剣	3	間接	地を這う火柱が敵に襲いかかる(火属性)
残像剣	5	隣接	残像を作り出し、集団で攻撃

【犬忍術】

犬忍術の修行コマンドは、家屋レベルを２にすれば発生する。蔵丸や綾はもちろんその仔犬など、すべての忍犬が実行可能だ。

名称	消費	範囲	効果
影水	2	本人	防御力が50%上昇(効果は１度攻撃を受けるまで)
疾風	1	本人	移動力＋５(効果は１度移動するまで)
牙鋭	5	本人	必ず会心の一撃(効果は１度攻撃するまで)

「次世代RPG」を意識した数々の
斬新な新システム!!　君はもう体験したか!?

ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～



ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遥かなるカナーンへ～

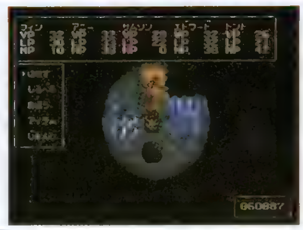
●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

遂に発売されたPS期待の超大作RPG『ビヨビヨ』!!　もうクリアしちゃった人も、まだという人も、新しい発見をしたいなら必読の徹底攻略だ!!

超難解なダンジョンの攻略がゲームクリアの鍵なのだ！

世界を旅するフィンたちの前に、手ごわい障害として立ちはだかる数々のダンジョン。『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のダンジョンは、そのほとんどにパズルの要素をおりまぜた仕掛けがほどこされているので、簡単にはクリアできないことと思う。そこで今回は、ストーリーの中盤までに登場する13の洞窟や迷宮を、出現するモンスターのデータなどと共に、わかりやすく攻略するぞ。

ダンジョンはストーリー的に重要な意味を持つものと、凝ったトラップでプレイヤーを悩ませる「謎解き」の要素が強いものの2タイプに分かれる。後者の方が難しく、クリアするには千思万考、試行錯誤が必要だ。思考を柔らかくして挑戦しないと、難問、奇問の迷宮パズルは解けないぞ。



◀今号で紹介する以外にも、凝った趣向のダンジョンはまだまだたくさんある

攻略NO.1 奈落の洞窟

ここまでのストーリーは…

マリオン城の見学につれていく条件として、「奈落の洞窟」から聖なる水をくんでくる試練を課せられたフィン。相棒のスタイナーをともなって、彼は奈落の洞窟へ向かった。



フィンの最初の冒険の舞台、それが奈落の洞窟だ。村で言われた通り、洞窟の中には左右に分岐する分かれ道がある。どちらへ進むかは自由だが、先に右の道へ行き、聖なる水をくんで戻ってきてから、左に進んだ方が結果的には楽だぞ。

最初の試練!!



◀アニーは後回しにして、先に聖なる水をくみに行った方が得策だ。よけいな手間をはぶけるぞ。

奈落の洞窟イベントチェック

洞窟に入ったとたんに幼なじみのアニーが登場。彼女は1人で先走り、洞窟の奥で巨大な魔物に捕まってしまう。アニーの運命やいかに!!



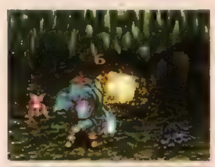
▲巨大なモンスターの足が、アニーを沼に引き込もうとする。



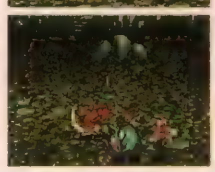
▲毒に侵され、目を覚まさないアニーに聖なる水を飲ませる。

敵キャラについての考察

スモールバット、スライム、タンブルラビットと、出現するモンスターは最低ランク。しかし、レベル1のフィンには十分な強敵だ。レベルが3になるまでは苦戦を強いられる。



◀連打の一撃を積[illegible]

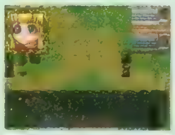


◀残りVPに気を配りこまめに回復

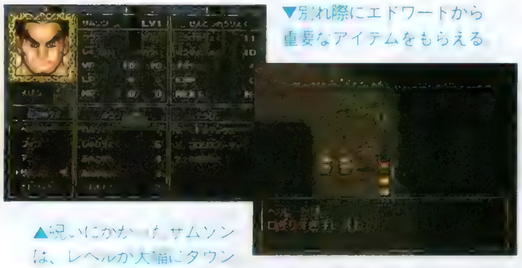
攻略NO.2 マリオン城地下

ここまでのストーリーは…

マリオン城陥落の知らせを聞き、フィンは、アニー、ベルーシと共にマリオン城下へ潜入した。



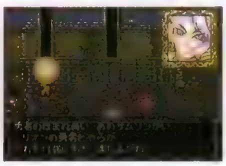
地下ダンジョンから城の地下牢に潜入→エドワードを救出→地下ダンジョンに戻って城を脱出。という経緯の中、サムソンの加入やサムソンが呪いにかけられたりするイベントがあってパーティーの戦力が不安定な状態で戦わなければならない。サムソンの状態に応じて、隊列を組替えたりしながら対処していこう。



▼別れ際にエドワードから重要なアイテムをもらえる

▲呪いにかかったサムソンは、レベルが大幅にダウン

マリオン城地下 イベントチェック



サムソンとの出会い、エドワード王子の救出など、劇的なイベントが連続し、物語は序盤で最高の盛り上がりを見せる。サムソンが呪いにかかるイベントは、今後のパーティーの戦力とストーリー展開の両方で重要な意味を持ってくるのだ。

敵キャラについての考察

固定モンスターのバットはさほど強くないが、眠りの特殊攻撃を使うので要注意。イベント戦闘に関しては、サムソンに頼りっきりで、なんら問題はない。

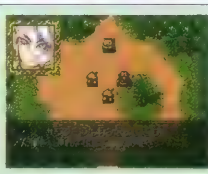


▼バットは、連打の[illegible]

▲サムソンの加入で戦力は格段にアップ!

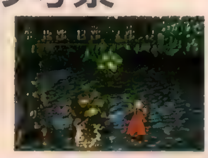
ここまでのストーリーは…

ベルーシの尊い犠牲に救われ、無事にマリオンを脱出したフィンたち。だが、3将軍の1人、ラムウが残した不吉な予言が一行の旅に影を落とす。ザラグーンへの逃避行は続く。



敵キャラについての考察

攻守のバランスがよく、毒と麻痺の特殊攻撃を使うゾンビがなかなかの強敵。しかし、倒して手に入る経験値も相応に高いので、味方のレベルアップにはうってつけの相手だ。



攻略NO.3 教会ダンジョン

ここまでのストーリーは…

二手に分かれて追手を振り切った一行は、東の教会で再び合流。女神のパズルを解き地下へ進む。



さほど複雑な構造ではなく、頭を悩ませる謎もないので問題なく抜けられるはず。ダンジョンの1階にいるザラグーンの神父をパーティーに加えたなら、出口に直行してしまっても大丈夫だ。



▲中盤になったばかりでレベルが低いエドワードやサムソンをここで成長させてもいい。

教会ダンジョン イベントチェック

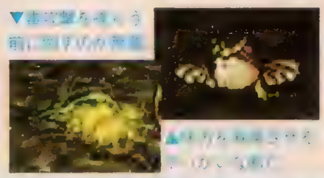
▼自分の命と引きかえに彼はパーティを救う。



バンドール軍の追手をふせぐため、ベルーシが通路の扉を閉ざし、敵の中に飛び込んでいく。そして悲しい別れ…。

敵キャラについての考察

打撃攻撃1本だった敵の攻撃も、このあたりから特殊攻撃をからめた複雑なものになってくる。キラーフロッグの麻痺、グリーンスライムの毒が怖い。



▼[illegible]

▲[illegible]

攻略NO.4 ドラゴンの洞窟

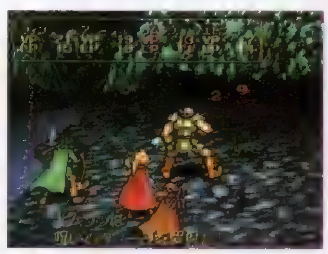
意外と気がつきにくいのが、この洞窟を通ればザラグーン方面から山小屋に戻ってこれるという事実。ザラグーンに着いた後、なんらかの理由で山小屋、もしくはマリオン方面に帰りたくなったときには「ドラゴンの洞窟」を通って帰ろう。このことを知らずにハマっている人は少なくないのでは？



▲ここに[illegible]しばらく先のこと。ドラゴンは目覚めるのか？

ドラゴンの洞窟 イベントチェック

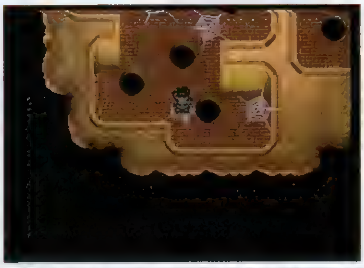
ザラグーン側の入り口から洞窟を探索すると、謎の墓碑や剣が見つかる。墓石には、事実かどうかは別として、驚くべきことが記されているぞ。



◀力押しのみの戦いは[illegible]くない

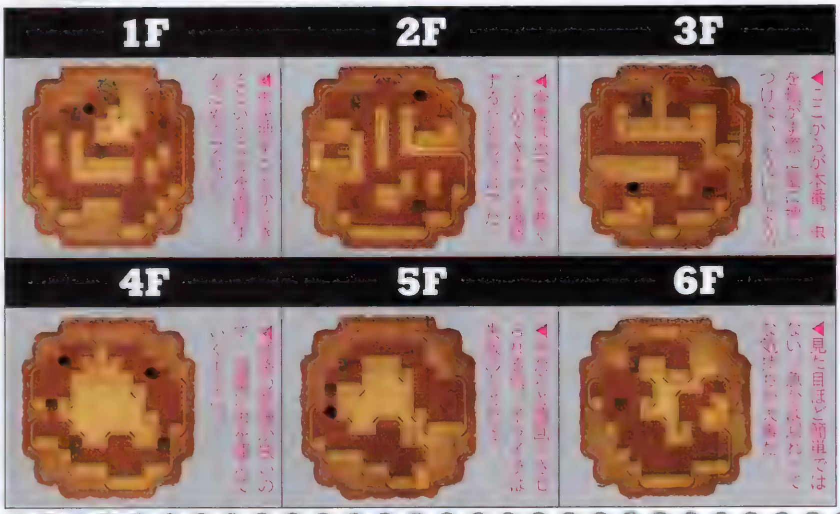
ビヨンド・ザ・ビヨンド

攻略NO.5 迷いの森・木の塔



▶下りの塔では、とりあえず落ちてみて宝の場所を暗記すればいい

穴を選んで落ちるだけの下りの塔と比較して、パズル要素の濃い上りの塔は難しい。虫を転がす手順を間違うと、下の階に下りてから、再び戻ってやり直さなければならない。失敗するたびに２つの階を上下するハメになるぞ。上りの塔については、６階分すべてのマップを掲載するのでクリアに役立てて欲しい。



◀[illegible]

◀[illegible]

◀ここからが本番。[illegible]

◀[illegible]

◀[illegible]

◀見た目ほど順道では[illegible]

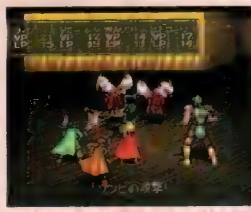
ここまでのストーリーは…

マリオン奪還のための軍隊を貸りるべく、ザラグーン国を目指すフィン一行。ザラグーン側へ抜けるためには、迷いの森にそびえる木の塔を抜けねばならない。

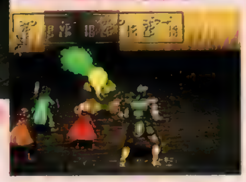


敵キャラについての考察

ゴブリンやコボルド、ラージスコーピオンなど、直接攻撃が主体のモンスターばかりで、あまり強い敵キャラは出現しない。ポイズンフロッグやデーモンホーネット、グリーンスライムといった特殊攻撃を使うモンスターに、引き続き注意していれば大丈夫だろう。これは戦闘における基本だが、通常攻撃が得意なモンスターよりも、強力な魔法や特殊攻撃を使うモンスターを先に倒したほうが、パーティの被害を少なく済ませることができるぞ。

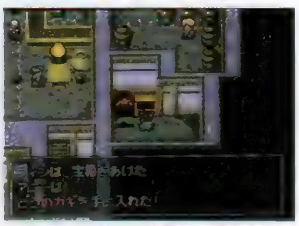


▲ドラゴンの洞窟から、引き続き登場する敵キャラも多い



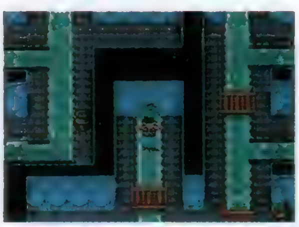
▼戦闘終了後も効果が残るぶん、麻痺よりも毒の方がやっかい。嫌な特殊攻撃だ

攻略NO.6 ザラグーン城地下水



▲このダンジョンで最大の謎かも知れない（笑）。わかりづらいのは確か

地下水路に通じる井戸は、ザラグーンの城下町の中に３つある。南側の井戸から下りた水路が、ザラグーン城内に続いているぞ。水路の中には、たまに流れの速い場所があり、そこで水に落ちると水流に飲まれて強制的に流されてしまう。落ちないように、慎重に進もう。水路の奥には、鍵がかかった扉にはばまれて進めない場所がある。ここの扉を開けるには、パブの地下に隠されている「銅の鍵」が必要だ。水路の穴（画面写真参照）を抜けた先に、パブの地下室へつながるハシゴがある。ここで銅の鍵を手にいれてから、扉を開けてザラグーン城内に忍び込もう。



▲銅の鍵を手にいれたら、鍵のかかった扉を開けに行こう。もうすぐ、ザラグーン城に入れるぞ

ここまでのストーリーは…

ザラグーンへたどり着いたものの、大臣グレードの反応は狼狽気味。一行は、地下水路から城に忍び込むことにする。



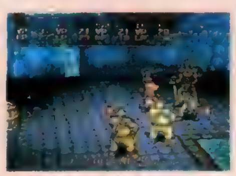
ザラグーン地下イベントチェック

ザラグーン城では、王妃に仕える騎士・バイソンがフィンたちを待っている。彼は数少ない協力者なのだ。

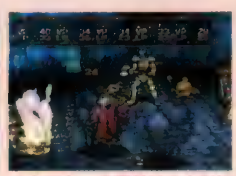


敵キャラについての考察

攻撃力こそ高くないが、１ターンに2度も攻撃してくるシーフがやっかい。しばらく後、このダンジョンにもう一度くることになるが、そのときは出現モンスターがガラリと変わっているぞ。



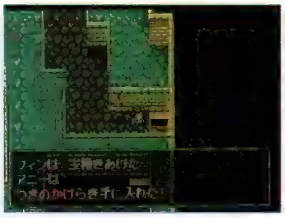
▲初めて来たときには、大したモンスターは出ない



▲しかし、2度目はこんなに強い敵キャラが出てくる！

攻略NO.7 神々の神殿地下

全部で6階層からなる「神々の神殿地下」は、各階のマップがとても広く、しかも超高難度のパズルになっているため難解きわまりない。間違いなく、ストーリー前半の最難関ダンジョンと言えるだろう。クリアのコツは、フロア全体の構造を把握して、階段（もしくは宝箱）へのルートを考えることだ。ただやみくもに動く床を移動させてもクリアはできないぞ。下のマップを参照しながら、あきらめずに何度もチャレンジだ。

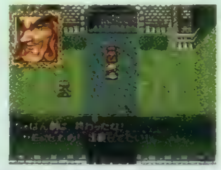


◀これさえ手にいれれば長居は無用、とっとと脱出だ



◀月のかけらを入手すると、夜のモンマルトに行ける

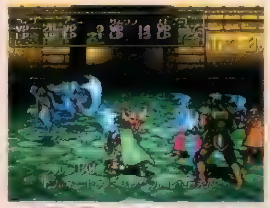
ここまでのストーリーは…



グレードの策略にはまり、城を追い出されてしまったパーティ。サムソンにかけられた呪いを解き、身の潔白を証明するため、秘宝が隠されている神々の神殿地下へ向かう。

敵キャラについての考察

神々の神殿地下が、ゲーム前半の最難関であるもうひとつの理由。それは、凶悪なモンスターがぞろぞろ出現することだ。特に、シャーマン、シルフ、オークロードの3種は極悪で、複数で現れては集団攻撃魔法をビシビシ放ってくるぞ。この3種にはくれぐれも要注意だ。

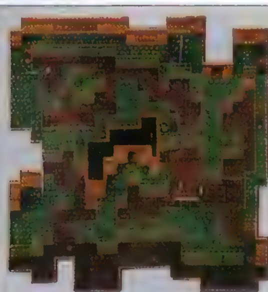


▲[illegible]一度にクロッキーにされることも少なくない。

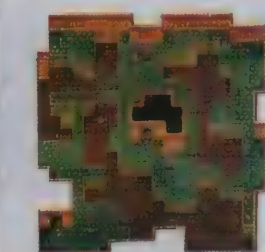
B1F



B2F



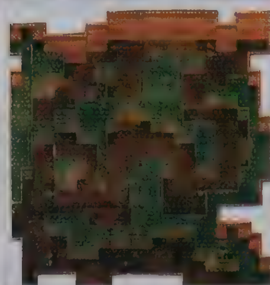
B3F



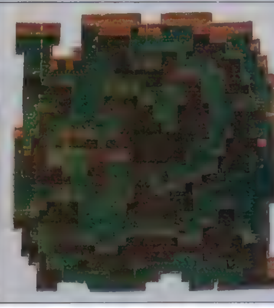
B4F



B5F



B6F

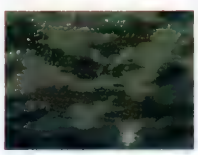


攻略NO.8 タンポポダンジョン

ダンジョンの名前と景色がもつ雰囲気のせいか、どこか春めいたイメージを感じさせる「タンポポダンジョン」。シャーマンの国・シモンへ続く、通行路の役目を果たすダンジョンだけど、見のがしてはいけない重要な隠しアイテムも、どこかに隠されているのだ。



◀ダンジョンの内側は、岩が多くて歩きにくいのだ



◀一見何もなさそうな場所に、隠しアイテムが…？

ここまでのストーリーは…

サムソンにかけられた呪いを解くため、バイソン将軍の情報をたよりに、パーティーは一路シャーマンの国・シモンを目指す。

敵キャラについての考察

オークロード、ゴースト、エルフが現れたら、集中攻撃を加えてサッサと倒してしまおう。この3体は集団攻撃魔法を使う。他の敵キャラも嫌な奴ぞろいで、思わぬ苦戦を強いられる場面もあるかもしれない。ピンチのときは、エドワードの攻撃魔法も惜しまずに使って窮地を乗り切ろう。洞窟を抜ければシモンで回復できるので、MPをケチる必要はないぞ。



▲巨大なモンスターもあなどれない。一発のダメージが大きいのだ

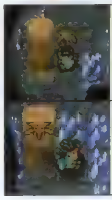
攻略NO. 9 イースター島の神殿

最上階に伝説の〝神秘の水〟をたたえるイースター島の神殿は内部に侵入者よけのトラップが張り巡らされた不可侵の領域でもある。スポット処理が施された神殿の中では周りの様子がつかみにくいので、MPを吸い取るパネルや落とし穴に気をつけながら慎重に歩こう。背後をつけまわすモアイ像は、モアイが描かれたパネルの上に乗せると、動きが止まるぞ。

ここまでのストーリーは…

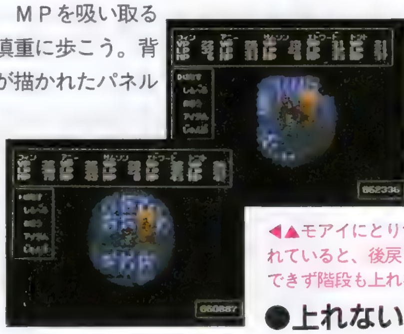
神秘の水を得るためにイースター島へ渡ったドミノを追って、フィンたちもまた、イースター島の神殿に向かうのであった。





モアイの動きを止めるパネル
この上にモアイを乗せるともうついてこないぞ

MPを吸い取られるパネル
パーティー全員のMPを5も奪ってしまう。



●戻れ～

◀▲モアイにとりつかれていると、後戻りができず階段も上れない。

●上れない！

敵キャラについての考察

このダンジョンで一番のやっかい者は、モンスターではなくモアイ像のトラップという気もする(笑)。それはさておき、神殿の最上階では、初めてのボスキャラであるデビルリキッドとの戦闘が待っている。直接攻撃のダメージは微々たるものだが、味方全員を襲うアイスストームLV. 2の破壊力は尋常ではないぞ。ヒールレインの魔法でパーティーのVPを回復させつつ戦おう。



BOSS
デビルリキッド
VP. 440
EXP.500
金. 200

◀アタックの魔法で味方の攻撃力を上げて戦うといい。

イースター島の神殿イベントチェック

数々のトラップを突破して到達した神殿の最上階には、デビルリキッドの前に倒れ伏すドミノの姿が。一足遅かったのか？



▲調べているだけあって、伝説のことに詳しいドミノ。



▲〝われわれを倒す力〟とはいったい？ 謎を含むセリフだ。

攻略NO. 10 レインボーバレイ

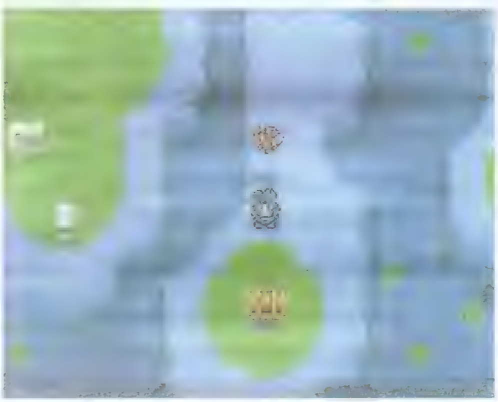
辺境の村イーストに続くレインボーバレイでは、奇妙な形の石像から伸びてくる鎖（のようなもの）につかまって移動しないと先に進めない。しかし、石像の中には罠やダミーもあり、それに誤って捕まったりすると、元の場所に戻されたり遠回りをさせられることになるのだ。画面外からでも鎖は伸びてくるので、石像の位置をしっかり把握しておかないいつまでも先に進むことができないままだぞ。

ここまでのストーリーは…

モンマルトにいたドミノの親友の話では、ドミノは神秘の水を求めてイースター島に向かったという。フィンたちは、彼の後を追ってレインボーバレイに足を踏みいれた。







敵キャラについての考察

攻撃力が高いリザードキング、非常に固いガーゴイル、素早さNO. 1のアサシン。これらがかなりのくせ者だ。集団攻撃魔法を使うモンスター（シルフなど）と組んできたときには特に注意しよう。

▼魔法を使われる前に、素早い仲間が先制攻撃で倒そう。



▲リザードキングの攻撃力も馬鹿にはできない。

レインボーバレイイベントチェック

レインボーバレイを抜けて、イースト村を訪れたフィンたち。しかし、村人たちの一行に対する反応は冷ややかなものだった…。

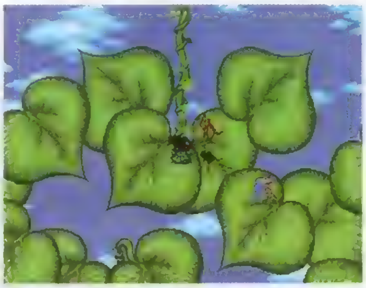
攻略NO.11 豆の木の塔

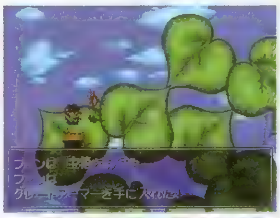
ここまでのストーリーは…

不思議の種、魔力のツボ、神秘の水をそろえたフィンたちは、神々の塔を目指して旅立つ。

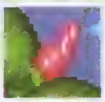


豆の木の塔には、要所々々に小さなつぼみや若葉が生えている。この2つに塔をクリアする秘密が隠されているぞ。葉の上にたまった水滴をすくって両方にかけてみよう。つぼみは長いツタに、若葉は巨大な葉に成長するぞ。伸びたツタは上の階層に続く階段がわりになり、巨大な葉は途切れたフロアをつなぐ床になるのだ。水滴は、11歩以上歩くと手からこぼれてしまう。目的のつぼみや若葉までの歩数も計算する必要があるぞ。





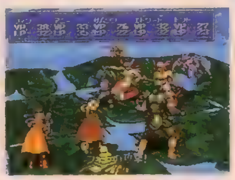
▲少し遠回りになるけど、宝箱を忘れずにチェックしよう



▲水をかけた途端、上の階まで一気に伸びていく。植物の生命力か、それとも神秘の水が生みだした奇跡なのだろうか？

敵キャラについての考察

ラミアを皮切りに、攻撃魔法に長けたモンスターが続々と登場する。イエティ、ハイエルフ、ラミアなどが3匹以上で現れたら、強力な攻撃魔法と戦士の剣で有無を言わさず葬り去ってしまえ!!



▲ラミアの6匹もなんて一気に遭遇したら、全滅は必至？

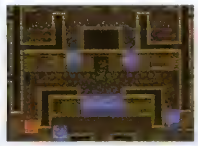
攻略NO.12 神々の塔

ここまでのストーリーは…

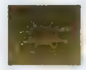
不思議の種、魔力のツボ、神秘の水をそろえ、豆の木の塔をこえた一行はついに神々の塔へ……。

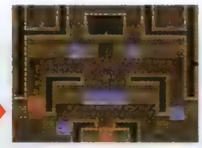


計5つの階層からなる神々の塔は、迷路になっている内側のエリアと、塔の外周にあたる外側のエリアで構成される。外側から内側にはいる入り口は南北に1個ずつあり、どちらの入り口から入ったかによって、内側の迷路の形がまったく変わってしまうのだ。下の画面写真はその1例。この法則を知っておかないと、神々の塔をクリアするどころか宝箱を取ることもできないぞ。









神々の塔 イベントチェック

神々の塔の最上階には、神を名乗る老人が住んでいた。彼はフィンたちに、世界の危機が迫っていることを語る。



◀神と呼ばれるこの老人は、神のかわりに地上を見守る代理人だ

敵キャラについての考察

豆の木の塔ではあまり出なかったイエティとリビングアーマーが、群れをなして頻繁に出現する。言うまでもなく、どちらも直接攻撃が強いモンスターだが、イエティは魔法攻撃も使ってくるぞ。



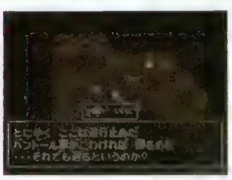
▲タフさにかけても筋金入り。1発2発じゃ倒せない

攻略NO.13 シモン北ダンジョン

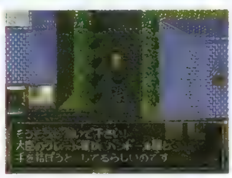
ここまでのストーリーは…

神の代理人に会い、彼のはからいで魔道士ホネットに会うことができたフィンたち。ついにサムソンの呪いも解けて、"身のあかしをたてる"ためにザラグーンへ向かう。





▶洞窟の出口をかためるバンドール兵。こいつを倒せばザラグーンへ行けるぞ



▶ザラグーンへ戻ったフィンたちは、グレードの野望を阻止するために再び地下水路へ

シモン北ダンジョンは、ホネットが修行していた祭壇の神殿から北に進めば入れるぞ。この洞窟はザラグーン方面に通じているので、フィンたちにとっては都合のよい近道なのだ。入り口を守るバンドール兵を倒した後は、シモンへはこのダンジョンを使って簡単に行き来できるようになるぞ。

敵キャラについての考察

普通のバンドール兵とまったく同じグラフィックなのに、なぜかダンジョンの出口を守っているバンドール兵は、VPが高くかなりしぶとい。たいした攻撃方法は持っていないから長期戦になってもかまわないのだが……。経験値も一般のバンドール兵より格段に多いぞ。



◀パワーアップしているのはVPの高さのみ

ビヨビヨならではの個性派システムを使いこなそう

APS(連打)の醍醐味

戦闘システムに連打の要素を加えて、退屈なバトルをより熱く、アクション性の高いものにした画期的なシステム!! それが『ビヨビヨ』のＡＰＳ（アクティヴ・プレイ・システム）だ。戦闘中に連打するという行為には、違和感を覚えるかも知れない。しかし、連打の努力は攻撃、防御などさまざまな形で反映されるため、プレイヤーは連打が戦闘を左右することに快感を覚え、いつしかボタンを叩くことが当たり前になっているのだ。バトルの勝敗を左右する、そこにＡＰＳの醍醐味がある。



▲連打で会心攻撃が決まったときの爽快感はかなりのもの。その快感を知った瞬間に、一層、『ビヨビヨ』の虜になる



こういう場面で決めてほしい 攻撃の連打

絶対に連打を決めてほしい場面、というとさまざまなシチュエーションがあるだろう。頻繁におこるケースとして挙げられるのが「集団攻撃魔法を使うモンスターが現れたとき」。最初に会心攻撃を出して倒してしまえば、パーティーの被害を最小限に押さえられる。



◀フィンとアニーは素早いので、ほぼ確実に敵より先に攻撃する。やっかいなモンスターを、彼らがいきなり会心攻撃で倒せば後がすごく楽





パーティーの被害をくいとめる

◀これは、最初にやっかいな敵を倒せなかったために地獄を見た例。全滅の危機に瀕している。

こういう場面で決まるとうれしい 防御の連打

防御の連打が決まってうれしいのは、やっぱり「グロッキー寸前のとき」。グロッキー状態になると、貴重なＬＰを消費するだけでなく、行動ターンを１回損してしまう。それだけに、ガードしたりＶＰ１で踏みとどまると思わず「えらいっ！」と叫んでしまうほどうれしいのだ。

ガード



攻撃力が高いモンスターの一撃でも、ガードしてしまえばノーダメージ。しかし、防げるのは直接攻撃だけで、魔法の攻撃はダメージを受ける。

反撃



ダメージ⇒反撃、ガード⇒反撃、など、反撃のパターンは複数ある。ガードしてから反撃のパターンはすごく得した気分になれる

ヴァイタルリカバーの出る条件

ヴァイタルリカバーとは、敵の攻撃でグロッキーになったときに、ＶＰを１だけ残して踏みとどまるアクションだ。目の当たりにする機会はあまりないだろうが、決まれば文字どおり「首の皮一枚」で救われている状態。このアクションには、ちょっとした法則性があるのだ。



連打が入った時点で、ガードと反撃のどちらになるかは確定している。ランダムではなく、連打が入ったタイミングでどちらになるかが決められているようだ



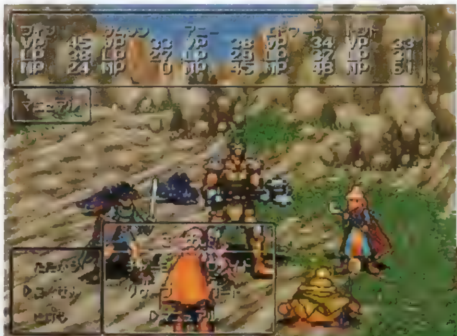
攻撃する直前の一撃でグロッキーにされた場合、リカバーが発動する

ガードになっていた場合は、ノーダメージのためリカバーの出番はなし

ガード判定のときに魔法で攻撃され、グロッキーになると、リカバーが発動

作戦システムがバトルを熱くする!

ＡＰＳが直接戦闘を熱くするシステムなら、作戦システムは、戦略・戦術的な面から戦闘に奥行きを与えるシステムだ。味方の状況や敵の特徴など、思いつく限りの微細なデータを頭の中で整理して、絶対に負けない戦略を立てる。ＳＬＧ並の戦略性と、戦闘の熱く細かい駆け引きを併せ持つという点も、『ビヨビヨ』の大きな魅力なのである。



◀ストーリーの展開によって、パーティーのメンバーや人数はくるくる変わる。変化があったら、必ず隊列を組みかえるクセをつけよう。戦闘中は隊列の変更はできない。フィールドマップで行うのだ。



▶戦闘シーンの作戦変更画面。メンバー全員が輪になって相談しているのだ。作戦は、基本的にマニュアルにしておくことをおすすめするが、全員分のコマンドを打ち込むのが面倒ならＡＩにまかせるのもいい。

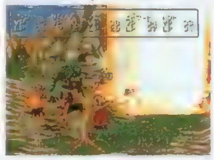
作戦を選ぶ

マニュアルがいちばん便利

フィン以外の仲間にはＡＩ機能が搭載されていて、プレイヤーが大まかな指示を出すことで、オートで戦ってもらうこともできる。仲間たちに指示を出すシステムが、この作戦システムだ。作戦コマンドは全５種類。その５種類の特徴と使いどころを紹介するぞ。

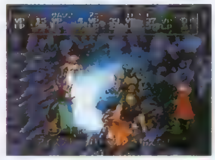
臨機応変

チャージ



全精力を攻撃につぎこむため、攻撃力は絶大。しかし防御も回復も考えない。

ファイト



チャージほど派手には暴れない。しかし、なんか中途半端な作戦。

リザーブ



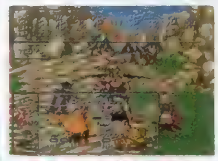
経験値稼ぎをしているときに非常に便利。安心して使える作戦だ。

ガード



貴重な回復アイテムを惜しげもなく使いまくる。さわらないほうがいい。

マニュアル



結局、これが１番安心できる。思い通りの戦い方が可能だしね。

隊列あれこれ

状況によって変えていきたい

前衛に立つと100％の攻撃力を発揮できるが、敵の攻撃もまともに受けてしまう。逆に後衛に下がると直接攻撃で敵に与えるダメージが減るが、敵からの受けるダメージもある程度軽くなる。これが隊列の基本だ。パーティーメンバーの特徴を考慮に入れて、それぞれの仲間が存分に長所を活かせる隊列を組むことが大切だぞ。

オーソドックスタイプ

攻撃力が高く、ＶＰ・ＬＰが多いキャラを前衛に配置し、その後ろを魔術士２人がかためている。もっともバランスがとれた、オーソドックスな隊列だ。普段はこれでオーケーだぞ。



▲各キャラクターの役割がはっきりしている、攻守にバランスのとれた隊列だ。

変則タイプ

冒険の途中で、ステータス異常に陥った仲間や、ＬＰが残り少なくなった仲間は後衛に下げてかばってやろう。隊列は変則的になるが、やむを得ない場合もあるだろう。



▲前衛向きでないキャラが前に出ることになるので、ガード主体にするなどして守ってやろう。

少人数のとき

ストーリー的な事情で仲間がいなくなったり、メンバーが戦闘不能になったりしたときは残ったメンバーで戦えるように隊列を組みかえよう。低下した戦力をどう埋めるかを考えるのだ。



▲パーティーから１人抜けただけで戦い方までガラリと変わる。ちなみに最高人数は５人だ。

キャラクター別隊列のすすめ

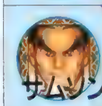
フィンとその仲間たちの特徴を解説しながら、それぞれが、隊列のどのポジションに向いているかを検証するぞ。



傑出した身のこなしと攻撃力を持つ彼は、パーティーの斬り込み隊長。先頭に立たせて先制攻撃をしかけよう。



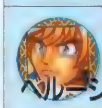
ガラハットの血をひいているせいか、ＶＰ・ＬＰが高く、攻撃力もサムソンにひけをとらない。バリバリの前衛要員。



ラムウの呪いにおかされている間は後衛に下げておいた方がいいかも。ゲーム前半はパーティーのお荷物的存在。



成長すると、強力な魔法を覚えて戦士10人分の働きを見せるようになる。ＶＰが低いので、後ろに下げて守りながら戦おう。



フィンとほぼ同等の実力をもっていて、別れるまでずっと前衛でいけるキャラだ。イベントでいなくなってしまうのが残念。



ある町で仲間になる。魔物を召喚することができるシャーマンだ。後衛に立たせて強力な魔法で援護しよう。

戦闘の対策はこれで完璧！

豪華写真付き！

モンスター図鑑

攻略したダンジョンに登場するモンスターの中から、62種類をピックアップ！　どれも強敵だけど、とっても役立つ一口解説つきで、戦闘の対策はバッチリだ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

モンスター	解説	VP	EXP	金
アイスウォリアー	アイスストームＬＶ.１を使う。	37	102	101
アサシン	動きが素早い、先制攻撃に注意。	30	87	110
アマゾネス	直接攻撃が主体、ＶＰは低め。	18	30	63
アマゾネスクイーン	会心攻撃で混乱させてくる。	25	45	77
イエティ	アイスストームＬＶ.２が脅威。	40	132	112
イエティチャイルド	こいつも吹雪を吐く。集団で出ると嫌な敵。	35	152	140
イリュージョニスト	見かけのわりに直接攻撃ばかりでくる。	35	140	117
インプ	守備力が高い。魔法なら楽に倒せる。	35	144	103
ウォーターリーパー	いわゆるザコ。弱いわりに経験値が高い。	32	130	79
ウォーム	数で押してくる。おそるるにたりない。	17	39	56
エルフ	トルネードスピンＬＶ.１に注意。	20	42	90
オーク	形勢が不利とみるやすぐ逃げる。	17	19	54
オークロード	サンダーフレアＬＶ.１を使う。狡猾。	24	66	89
ガーゴイル	固い。ＶＰは低いので、魔法なら楽。	23	82	94

モンスター	解説	VP	EXP	金
キラービー	序盤のザコ。経験値稼ぎの相手にどうぞ。	9	7	18
キラーフロッグ	麻痺攻撃を使う。序盤の強敵。	12	8	25
グリーンスライム	毒を吐く嫌なモンスター。ＶＰは低い。	12	10	28
グール	攻撃力が高い、かなりの強敵。	25	56	82
コカトリス	石攻撃がある。にらみに気をつけて。	30	112	80
ゴースト	実体は幽霊。アイスストームを使う。	25	49	70
ゴブリン	力だけのモンスター。軽くあしらおう。	16	14	45
コボルド	あまり強くない。軽くあしらおう。	11	9	31
コボルドキング	キングになっても強くない。あしらおう。	14	24	55
イビルウィザード	甘く見ているとファイアボールをくらう。	19	37	72
サイレンハーピィ	守備力が高い。魔法も使う強敵。	30	135	113
サモナー	ファイアボールＬＶ.２の使い手。	30	59	99
シーフ	１ターンに２回攻撃してくる。素早い。	20	22	90
シルフ	トルネードスピンＬＶ.２が恐い。	25	72	72

モンスター	解説	VP	EXP	金
スカルウォリアー	ＶＰが高く、しぶとい。集中攻撃で倒せ。	28	75	90
スケルトン	序盤のザコ。あの世におくってあげよう。	16	35	64
スピニングテイル	数で押してくる。見た目に騙されるな。	13	27	46
スモールバット	序盤のザコ。集団で出現する。	7	4	7
スライム	スモールバットとよく一緒に出る。ザコ。	6	5	9
ゾンビ	さほど強くない。通常攻撃が主体。	18	20	49
ダイアーウルフ	あなどれない攻撃力を持っている。	30	79	82
ダークビショップ	ヒールレインを使う難敵。早めに倒せ。	35	182	135
ダークプリースト	敵の回復役。単独で出ることも多い。	22	47	81
タンブルラビット	序盤の強敵、ＶＰが高く最初は苦戦する。	10	6	12
デビルスコーピオン	力まかせに攻撃してくる。会心攻撃あり。	19	44	59
デーモンホーネット	毒がある。真っ先に倒してしまおう。	16	18	43
ハイエルフ	トルネードスピンを使う、強敵。	35	114	120
ハイオーク	力押ししかしてこない、単純なやつ。	19	31	61
バグベア	攻撃力が高い。あなどると痛い目を見る。	30	92	97
バット	眠りの特殊攻撃を使う。ＶＰは低い。	14	11	29
ハーピィ	守備力が高い。魔法なら楽に倒せる。	25	52	74

モンスター	解説	VP	EXP	金
バンドール兵(剣)	１ターンに２回攻撃してくる。強敵。	45	194	112
バンドール兵(弓)	攻撃力が高い。複数できたら要注意。	45	203	121
フライングマウス	見た目よりは骨がある。だがその程度。	20	28	50
ブラッドプディング	ＶＰが多く、手ごわい。あなどれない。	23	51	66
ヘルハウンド	ファイアーブレスを吐くやっかいな敵。	40	162	86
ポイズンフロッグ	名前の通り、毒をもつ。嫌な奴。	15	17	39
ホブゴブリン	ゴブリンに毛が生えた程度。強くない。	22	44	66
マンドラゴラ	砂漠地帯で多く出現。数にものをいわせる	25	62	69
マントラップ	食人植物？　わりとしぶとい。	20	34	52
ミスティックボール	かなりしぶとく、なかなか倒れない。	40	160	90
モールド	ミスティックボールの弱い奴。	14	13	34
ラージスコーピオン	序盤の難敵で、ＶＰが多く固い。	12	15	36
ラミア	強力な魔法を使う、超難敵。	35	117	109
リザードキング	攻撃力にものをいわせて攻めてくる。	35	98	100
リザードマン	一撃が重い、パワーファイター。	28	65	85
リビングアーマー	固くて強くてしぶとい、嫌なモンスター。	39	122	104
レイス	魔法を使う幽霊。アイスストームに注意。	36	152	126

僕がユーザーなら絶対に遊ぶ!! そんなゲームを作ったって感じ



㈱キャメロット代表取締役 **高橋秀五氏**

プロフィール 「R—TYPE」(PCエンジン版)全国大会での準優勝など、輝かしい経歴を持つゲームクリエイター

ゲームって面白いことが第一条件だよね

『ビヨビヨ』の産みの親であり育ての親でもある高橋秀五氏に電撃インタビュー!! 『ビヨビヨ』の魅力を熱く語ってもらったぞ。

——非常に多くの要素を詰め込んだ感じのする『ビヨビヨ』なんですが、製作するうえで最も力を入れられた点をお聞かせください。

高橋秀五氏(以下、高橋) 当り前のことなんだけど、つまらないゲームは作らないようにしようってとこかな(笑)。ゲームって結局、遊んでいて面白いか面白くないかが第一条件だと思うんだよ。面白いゲームを作るための骨組みに、制作者の手による様々なシステムやアイデアが肉付けされて初めて「いいゲーム」と呼べるものができるんじゃないかなと思うんだ。でも、最近はこのプラス・アルファの部分だけだったり、グラフィックや演出面はレベルが高いんだけれど、ゲーム性がイマイチ…みたいな作品が増えているのも事実だよね。そういう好ましくない風潮が業界に根付きつつあるだけに『ビヨビヨ』はそんなゲームにはしたくなかった。APS?や連打システムなどの新システムを採用しつつ、ダンジョンのパズル、イベントなんかも豊富に詰め込めたし、ボリュームも実も詰まっているゲームにできたと自負してるんだ。そういう意味では、つまらないゲームではないと思うんだけどね(笑)。僕がユーザーなら、絶対遊びたくなるゲームじゃないかなあ。

——VP・LPや、凝ったダンジョンを豊富に導入したことで、ゲームバランスが難しめになっている気がするのですが…。

高橋 バランス調整には予想以上の苦労がありました。でも、ゲームバランスは全編を通してかなり低く押さえたつもりだよ。それにバランスの取り方に関しては自信あったから、最初はVPの数値は初期値のままで1ポイントも増えないようにしようかって話もあったくらいなんだ。でも、キャラクターを育てる楽しみをそこねるってことで、さすがにそこまではやらなかったけどね。パズル要素を付加したダンジョンは…確かに手ごわいよね。けど、ダンジョンは入ったら1回で必ず解かなきゃならないわけじゃない。今どきのRPGでは、あっさり抜けられてしまうような無味乾燥な迷宮ばかり登場するけど、本来ダンジョンという物は、何度も挑戦を重ねてクリアするのが楽しいものなんじゃないのかな?

早解きだけで終わってほしくないな

——アニーの家とか、いろんなところで小さな隠しイベントがありますけど、ああいったものは他にもたくさん用意されているんですか?

高橋 これがいっぱい。こんなにこんなこと詰めちゃってどうするんだってくらいある(笑)。ストーリーの流れの中で発生する、正規のイベント以外の隠しイベントをたくさん用意したんだ。たとえば、マリオン城から脱出したときに、次の目的地である東の洞窟に行かずにアイラの村に戻ってみると、村人の台詞がかわっていてアニーの家ではちょっとしたイベントが起こったりね。アイラの村にはまだまだたくさんの隠しイベントがあるし、これ以外の場所にもイベントは隠されているんだよね。こういった隠しイベントを見てもらうと、キャラクターの心情や出来事の裏事情など、ストーリーのもっと微細な部分を感じることができると思うよ。だから、全部見てもらおうとすると『ビヨビヨ』の平均プレイ時間は、普通にやって約40時間前後かかるかな。まあ、世界をゆっくり旅して回るのも早解きでもいいけど、作った側の立場としては、いろんな場面でいろんな場所に寄り道して、隠しイベントを発見しながら物語の奥の奥まで見てもらいたいってのが本音だよね。



▶連打システムが特にお気に入りの秀五サン、「今後の作品にも活かしたいな」と、気になる一言も。



◀おおかたのプレイヤーが、最初にこの「神秘の水の神殿」でネをあげたんじゃないかな? 難度数高。



▶召喚士のトントはぜひ仲間にして、召喚魔法の視覚効果を見て欲しいとのこと 確かに一見の価値はあり。



◀本筋のイベントやストーリーとは別の、隠しイベントやストーリーもたくさんあるらしいぞ

ビヨンド・ザ・ビヨンド

※撮影:高橋秀五氏(自身)

ウィザードリィVII

〜ガーディアの宝珠〜

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

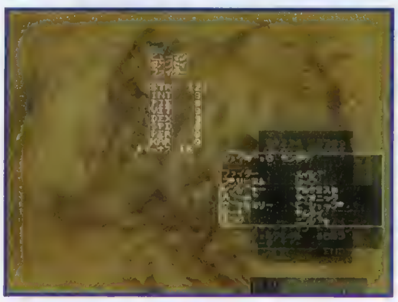
なにが違うといっても、俺のこれまでやってきたＷＩＺとまったく違う。俺なんかＷＩＺはⅠ、Ⅱ、Ⅲまで(しかもファミコン版)しかやってないし、それにドラコンやフェアリーといった種族や、超能力者なんていう新職業まであって驚きっぱなし。で、やってみたら、これがおもしろい!! なんか新しい時代のＷＩＺってゆーか。そんな感じ。これからは時代の流れと共にゲームも変わっていくはずだ。（山田次郎）

最初のパーティ編成で冒険の難易度が決まる!

どんな編成のパーティでも、ひたすらレベルを上げたり転職することによって、クリアすること自体は可能（なはず）なのだ。だから、パーティのメンバーの構成には、絶対こうであるべきといった具体的なものはない。しかし、パーティの編成次第では、ゲームの序盤が非常にキツい展開を強いられることにもなるのだ。相当なマニアか変態様のように、「辛く厳しい冒険でなければイヤです」というのなら別だけど、大抵の人は楽にゲームが進められる方を望むはずだよね。

とりあえず、パーティ内に宝箱を開けられるキャラ（バードや盗賊）と魔法使いと僧侶が１人ずついれば、それなりにバランスの取れたパーティになるぞ。右に挙げた４つの例を参考にしてみてはどうかな。

高いボーナスポイントが出るまで粘れ!!



◀通常6〜7しか貰えないボーナス。[illegible]より高いポイントが出るまで何度でもキャラ[illegible]

[攻撃型]

侍（人間）
忍者（ドラコン）
ロード（ドワーフ）
ヴァルキリー（ノーム）
魔法使い（エルフ）
バード（フェルプール）

ボーナスポイントの高いキャラを、いきなり侍などの上級職に転職させると序盤はとても楽だ。しかし、レベルが上がりにくいため後で苦労することになるけどね。前衛が剣で攻撃し、後衛は槍や弓、魔法使いの呪文で援護。そしてヴァルキリーとロードが回復する。

[防御型]

ロード（ドワーフ）
ヴァルキリー（ノーム）
僧侶（ラウルフ）
レンジャー（人間）
魔法使い（エルフ）
錬金術師（フェアリー）

戦闘はヴァルキリーとロードが中心となって、後衛から援護射撃をしつつ戦う。僧侶のほかに、ロード、ヴァルキリーが治癒系の呪文を使えるので、敵さえ選んで戦えば滅多なことでは全滅しないはず。攻撃力に乏しさを感じるなら、バードを戦士系に転職させよう。

[バランス型(ナイス)]

戦士（ドラコン）
戦士（ドワーフ）
僧侶（ノーム）
バード（フェルプール）
魔法使い（エルフ）
魔法使い（フェアリー）

とりあえず最初はこのパーティで始めても、さほど問題はないはずだ。レベルが上がったら戦士２人と魔法使いひとりを侍や忍者などに転職させるとすると、全体的なバランスはそのままで、戦闘の底上げが可能だ。

[バランス型(ヘボ)]

モンク（フェルプール）
ロード（ノーム）
盗賊（ホビット）
ビショップ（エルフ）
錬金術師（エルフ）
超能力者（エルフ）

モンクが忍者の代わりにクリティカルヒットを連発。ロードが剣で敵をなぎ倒し、外交術にも秀でている。ビショップがいるため魔法使いと僧侶は不要。とまあ、理論上はバランスが取れているが、実践となるとツライ。

究極のパーティ編成

欲を言えば全員がレベルの高い忍者というパーティ。それも全員が僧侶・魔法使い・錬金術・超能力者の呪文をすべて唱えられる忍者。全員が武器や防具を装備していないためアーマークラスがメチャクチャ低くてクリティカルヒットがズビズバ決まる…。そんな忍者たちを希望します。忍者だから宝箱を開けるのもお手のものだし、アイテムを鑑定するのも呪文でバッチリ鑑定しちゃうから盗賊もビショップも不要だ。それが究極のパーティ編成です。が、そんなパーティは最初からできっこないので、シコシコとレベルを上げよう。

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略

ニクタリンス



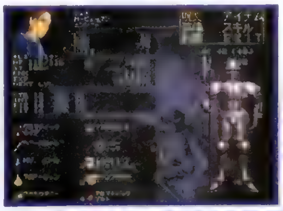
まず、街の北にあるティーラング帝国保安部へ行き、フィンガーロッドを入手する。次に、西にある兵站所へ行き、フィンガーロッドを使ってミステリーレイを手に入れたら、北西にいる女王に会いに行こう。女王と対話した後は、転送機を使ってニューシティーへ移動。ティーラッシエッチ・ハウスのシュリティス・ティーラングに用件を伝えたら、再び女王の元へ戻る。女王からラットキンの廃墟での依頼を引き受け、その近くの部屋にもあるフィンガーロッドを手に入れて、家畜飼育所に行く。家畜飼育所でロングステムスペードを入手すればニクタリンスの地下へ行けるようになるのだ。

地下の貯蔵庫には冷凍されたサヴァントをミステリーレイを使って目覚めさせよう。サヴァントに勝利すればセキュリティーコードを聞くことができる。このコードは、ニューシティーの治安事務所で情報を得るために必要なのだ。

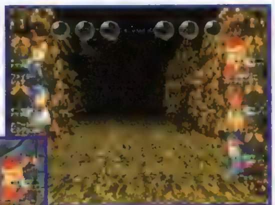
地下の洞窟はネバネバした卵がたくさんあって通行できない。一度アクバイルに行って、ヤモ将軍からサーマルパイナップルもらおう。卵を吹き飛ばした先にいる女王を倒した後、創造者の像の足元を掘ってタイナムエミットを手に入れ、街の南にいる亡霊に渡し、ジュエルスタッフを手に入れよう。それを装備すればバリアを越えて行って、ビレットカネベの墓へたどり着ける。そこにある宝箱の中身が地図なのだ。

レベルアップを効率よくやるべし!

キャラクターを強くするためにはレベルアップが一番。だけど、このゲームは敵になかなか遭遇しないゲームだったりする。そのため、キャラクターのレベルがなかなか上がりにくいのだ。しかし、敵が必ず出てくる場所があるので、そこをうまく利用すれば、短時間でけっこうな経験値を稼ぐことができるぞ。



◀次のレベルになるために必要な経験値が、膨大な数字だったりする。とにもかくにも敵を倒すしかないのだ





▲何度もプレイしてると気付くと思うけど、敵が決まって出現するポイントがある

◀どうせなら、楽に倒せて経験値を比較的いっぱいくれる敵を倒したいものだ

セーブしてリセットだ!!

敵が必ず出現する地点の手前でセーブしておこう。経験値の低い敵が出現したらリセットして、多く経験値をくれる敵が出るまでやりなおす。敵がなかなか出現しない『WIZ VII』では使えるテクニックだぞ。

▼気に入った敵が出てくるまでリセットしてやり直そう



回復の泉の近くで稼ごう

回復の泉はHPだけでなく、MPまでも回復してくれる。常に泉の近くで戦闘すれば、呪文をケチらずに一気に戦闘にケリがつけられるぞ。前出のセーブ&リセット技と組み合わせると、より早く経験値が稼げるのだ。

▼遠慮せずに呪文でガンガンいけば、短時間で経験値が稼げるのだ



ポイント別EXPを稼げる敵

▼酸を吐いてきたり、眠らせる効果のある燐粉を飛ばしてくるが、相手に攻撃させるまでもなく簡単に倒せ、しかも経験値も多い。回復の泉を利用して稼がせてもらおう。

▼攻撃力が強く、まともに食らったらただでは済まない。呪文を駆使して一気にケリを付けよう。似たキャラにサーバントトルーパーがいるが強すぎるので相手にしないように

●スターダンジョン グローモス



●ニューシティー サヴァントガード



●オルコグレ城 ゴーンリーダー



●ムンクハラマ ムンクの集団

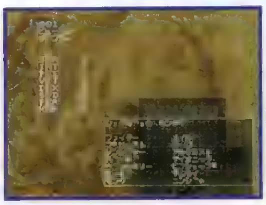


▲それぞれの経験値は少なくても、集団で出現したときのゴーン系の敵はけっこうオイシイ。なかでもゴーンリーダーは斬りつけてくるだけ。簡単に倒せる超オイシイ敵だ

▲ムンクの集団は、数こそ多いが眠りやすい連中なのでチョロイもんだ。バードのリュートを使うと、おもしろいように眠ってくれるぞ。あとは斬って倒すだけなのだ

転職はよーく考えて慎重に行おう!!

転職するとキャラのレベルは1になり、ステータスは全てキャラの基本数値に戻されてしまう。なるべくパーティ全員が一斉に転職したりしないように。常に転職は一人ずつで、パーティ内に穴を作らないように心がけよう。また、転職してもアーマークラスやスキルの数値はそのまま受け継がれるので、転職してレベル1になる性質を利用して、スキルばかりをガンガン上げてしまう、ってのもいいんじゃないかな。



◀ボーナスポイントをいっぱいもらっても、すぐに忍者などに転職しないように、とりあえず戦士などでレベルを上げ、スキルを上げてから上級職に転職させよう。そのほうが、同じ忍者としてもスキルの高いキャラになるのだ

転職の例

戦士➡侍

戦士としてソードなどの武器関連スキルを上げてから転職すれば、より強いお侍さんになれるのだ。

魔法使い➡侍

魔法使いとしても一流の侍を目指すのならこれだ。僧侶→ロードへの転職も同じタイプのクラスチェンジ。

僧侶➡侍

魔法使いと僧侶の呪文が唱えられる戦士がパーティにいると助かります。魔法使い→ロードでもいい。

僧侶➡ヴァルキリー

ヴァルキリーは槍で後衛から攻撃できる。なにか呪文を唱えられる職業から転職するといいぞ。

忍者➡なんでも

斬り術のスキルを上げるために、一度くらい忍者になっておくのもいいかも。

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略

ラットキンの廃墟



北の森でボンサイツリーを使うとラットキンの廃墟へ行けるようになる。ボンサイツリーを使う場所は、北の森にある石に囲まれた所なので、少し探索すればわかるはずだ。

ラットキンの廃墟の内部は、盗賊ギルドとファンハウスに分かれている。ギルド内の構造はこれまでのダンジョンとは比較にならないくらい単純な作りになっているので、迷ったりすることはないだろう。ただし、NPCから盗まないと手に入れることのできないアイテムもあるので、それなりに早技のスキルを上げておく必要がある。また、レッドラバーボール(1000GP)など、買って入手するアイテムもあるので、あらかじめ大金を用意してから来た方がいいだろう。廃墟内はふつうに探索していれば、情報、アイテム共に手に入るはずだ。ファンハウス内で必要になるブラックプラミッドやフェザーウェイトなどは、廃墟内で早めに入手しておこう

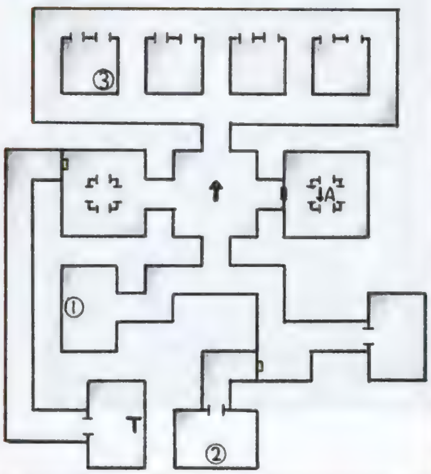
ファンハウスでは、まず地下2階でスプールハンドル、地下3階でラバーバンドを手に入れよう。これらのアイテムを使えばシーソーがクリアできるぞ。奥にいるバルローンと対話するためには、ティーラングポートブックとTXーコーダーをニクタリンスで入手する必要がある。地図を入手するために動かす槍は534261の順で動かそう。

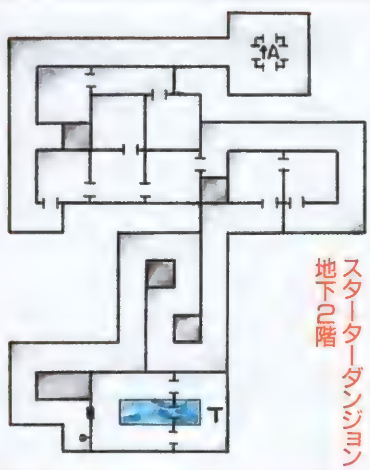
スターターダンジョン
STARTER DANGEON

まずはこのダンジョンで戦闘やゲームのシステムに慣れよう。回復の泉があるので、ここを拠点に経験値を稼ごう。

スターターダンジョン 地下1階

①回復の泉
②ゲートを開ける鍵
③チラシ



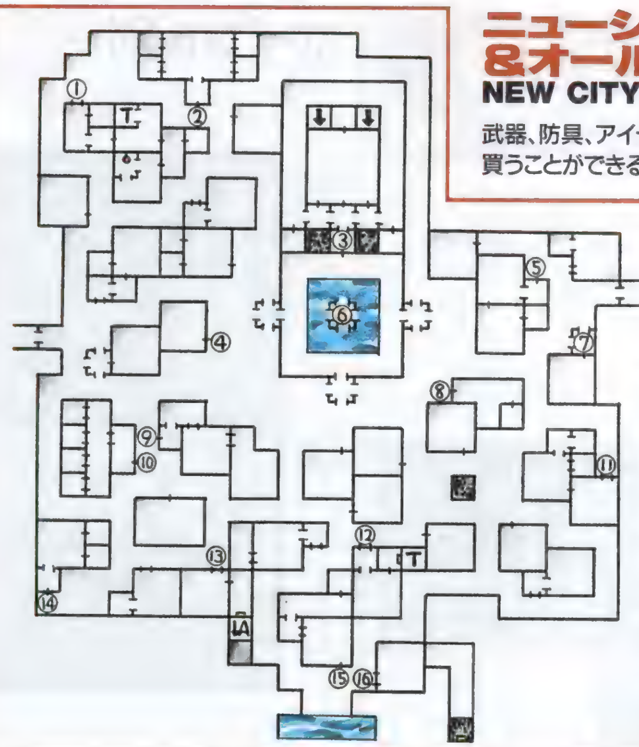


スターターダンジョン 地下2階

ニューシティー＆オールドシティー
NEW CITY & OLD CITY

目標レベル 5

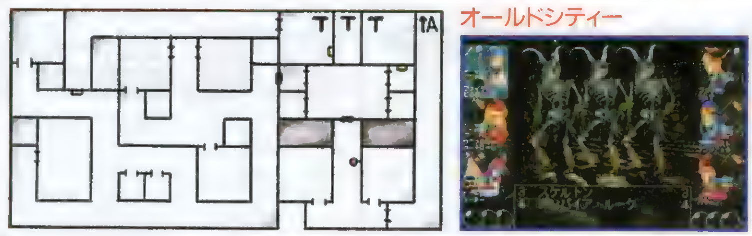
武器、防具、アイテムなどをようやく買うことができるようになるのだ。



ニューシティー

①ティーラシエッチ・ハウス
②コンクエラー・イン
③セスミンスター修道院
④パルクの防具店
⑤ニューシティー図書館
⑥ファーザー・フォーンザング像
⑦ブラックウエハー
⑧アーガスの武器店
⑨進入禁止区域
⑩ニューシティーの監獄
⑪派遣隊ステーション
⑫銀行
⑬死刑囚の監獄
⑭ベルカンゾの魔法百貨店
⑮波斗場
⑯骨董美術館

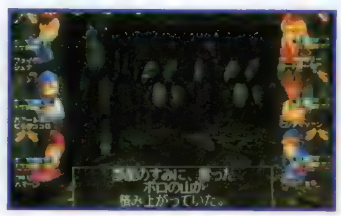
オールドシティー



◀オールドシティーに出現するモンスターは、地上に出現するそれらより強い[illegible]

まずは戦闘に慣れよう

最初にニューシティーに行っても入れてはもらえない。まずは左のダンジョンでレベルを上げながらパルクの防具店のチラシを探索だ。といってもチラシは③にある。朽ち果てた死体を調べて入手しよう。地下2階には宝箱がある程度。②で拾った鍵を使えば、地下2階へ続く階段のある部屋の扉が開くのだ。



◀朽ち果てた死体を調べてチラシ[illegible]でない、とニューシティー内でのたれ死になんてことに…

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略



アクパイル

プレイヤーがアクパイルでしなければならないのは、アンパニ軍に入って、軍から与えられた6つの任務を達成すること。6つ目の任務がニクタリンスの地下洞窟にあるティーラングの卵を爆破することなので、アクパイルにはニクタリンスでの冒険の途中か、ニクタリンスに行く前に一度来ておく必要があるぞ。

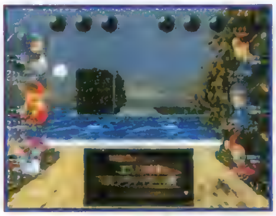
まず、アンパニ軍に入隊するために募兵局へ行って入隊の申し込みをしなければならない。入隊手続きが済むとアンパニ軍最下級兵であることを証明するバッジがもらえる。すると第1の任務である装備の購入を命じられるが、提示された金額での購入を断ろう。それよりも安い8000ＧＰで購入できるうえ、刀までサービスしてくれるぞ。次の任務は射撃場で射撃訓練を行うこと。訓練後、銃を使えるファイヤー・アームズのスキルを修得できるようになる。第3の任務は訓練の成果の報告。報告後にアンパニ軍の正規兵として認定されるのだ。第4の任務はトラモンテンの森にいるティーラング軍の討伐。ティーラングからの取り引きの申し出があるが、無視して倒そう。次の任務は、ニューシティーにいるロダンにヤモ将軍の書簡を届けるというもの。ニューシティーへはアクパイルの転送装置で移動するのだ。最後の任務はヤモ将軍の元へ出頭すること。将軍から入手した爆弾でニクタリンスにある卵を爆破しよう。

地図上の記号一覧 T＝宝箱 ＝ドア ＝鍵のかかったドア ＝アーチ ＝ゲート →＝一方通行 ↑(↓)＝昇り(降り)階段はしご ＝ボタン ＝レバー ＝水 ＝ダークゾーン

さまざまな施設さまざまな種族が存在する街

まずは⑦へ行き、ブラックウエハーを手に入れよう。⑩でボエリガード大尉から手紙を受け取ればオルコグレ城に行けるようになるぞ。オールドシティーへは、⑤で手に入れた鍵を↓Aで使えば入口が現れ行けるようになるのだ。

ムーンストーンはいずれ必要になるアイテムなので、早いところ⑥を調べて手に入れてしまおう。



▲この辺で出会う敵はさほど強くない

ニューシティー以降のフィールドマップ



ニューシティーの次に向かうのはオルコグレ城だ。ニューシティーからは遠く、わかりづらい所にあるので、このマップを頼りに進んでくれ。

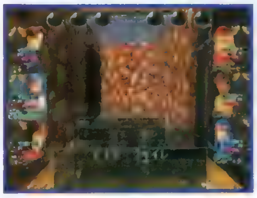
ニューシティーの攻略チャート

1. スターターダンジョンでチラシを入手し、ニューシティーの入口で門番に「バルフ」と言う。
2. セスミンスター修道院で、院長のファーザー・ルラエからムンクハラマへ向かうための話を聞き、従う。
3. ファーザー・フォーンザング像の前を何度も調べて、ムーンストーンを手に入れる。
4. ブラックウエハーを手に入れ、ニューシティー監獄に捕らえられているエリガード大尉に会う。
5. 図書館の奥にいるワンダーランド教授に会って、オールドシティーアクセスキーを手に入れる。
6. 死刑囚の監獄の奥にあるオールドシティーの入口で鍵を使い、隠し通路からオールドシティーへ。
7. オールドシティーで地図を入手したらオルコグレ城へ カリエラに会ったらボエリガートの手紙を見せる。

これでもう、草むらで迷子にならずにすむね



▲途中、ガリエラに会うことがあったら、ニューシティーで手に入れた、エリガード大尉の手紙を見せよう





▶武器店では「闇市場」と言えば買い物ができるようになるぞ。魔法百貨店は夜しかやっていない。

▲エリガード大尉の捕らえられている部屋の前にあるボタンは、青、黄、黄、赤の順番で押すのだ

水泳のスキルをアップさせよう

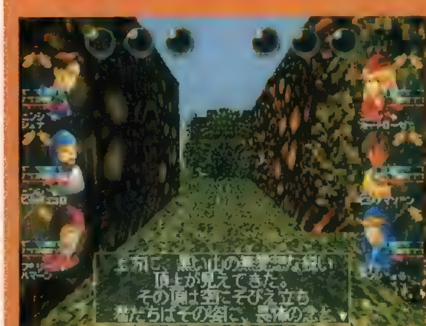
パーティ全員の水泳のスキルが10を越えるくらいになったら、フォーザング像の周辺で水泳の練習をしたい。誰も溺れない程度に水の中に入り、回復体力が回復したら再び水泳。これを繰り返していけば、すぐに水泳の達人になれるのだ。



▶いつか水泳なしでは先に進めなくなるときが来る

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略

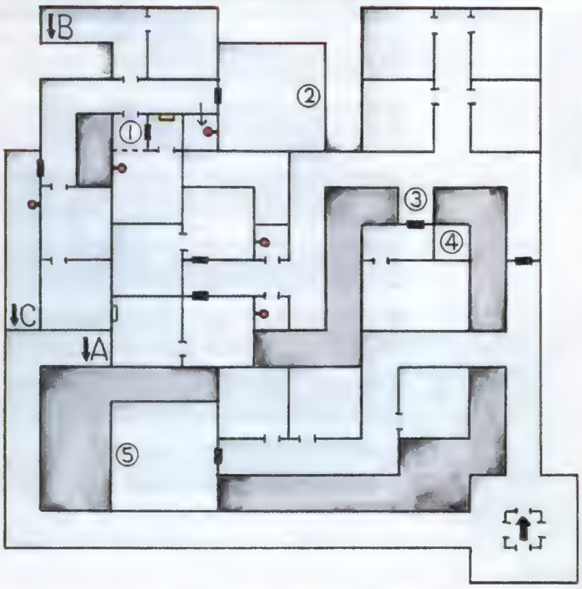
巨人の洞窟～魔女の山



巨人の洞窟へは、川の道からかファンハウスを通って来ることができるぞ。

巨人の洞窟での目的は、洞窟の奥にいる恐竜スポットを倒し、その奥にあるネクロマティックヘルムを手に入れることだ。スポットのもとへたどり着くためには最低でも2回、巨人と戦闘しなければならないぞ。他にも3人の巨人がいるので、経験値を稼ぐために全員倒しておくといいだろう。巨人に対しては、パーティにアーマープレート、ENCH、ブレードを唱えておいて、忍者のクリティカルヒットが決まるのを待つ、といった戦い方がいいだろう。スポットに対しては、アーマープレートを唱えて防御力を高めておき、冷気の呪文で攻撃すればオーケーだ。

魔女の山にいる4人の魔女を倒すには、魔女たちの本当の名前を知っていなければならない。ネクロマティックヘルムを、トラモンテンの森にある亡霊の集まる場所で使うと知ることができるぞ。南の魔女ザンダナ、東の魔女バーバナ、西の魔女カーメラ、北の魔女ナラルダに、それぞれ1000GP支払って戦闘に勝てばアイテムを入手できるのだ。4つのアイテムを東にある金色頭に埋め込むとハイリンダが生き返り、エルシアドディバイナテイーを入手できる。さらに奥の隠し部屋が開き、スフィンクスのマップが手に入るのだ。

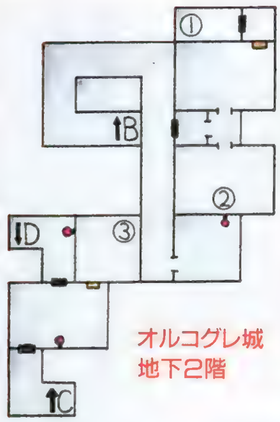


オルコグレ城地下1階

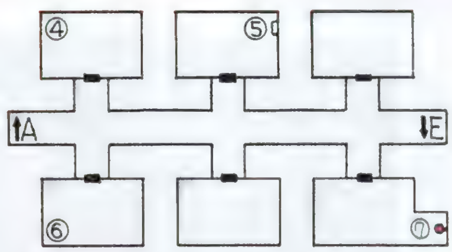
①ゴルグンガ
②ゴーン王
③金属板を使う場所
④スティールキーリング
⑤回復の泉

オルコグレ城の攻略チャート

1. 地下3階で守衛を倒し、アーマリーキーとクラウンキーを手に入れる。
2. 地下2階で、クシとブラシ、磨かれたスティールプレートを手に入れる。
3. 地下3階で金属板を使い、奥の部屋にあるスティールキーリングを手に入れる。
4. 地下2階のゲートを開けて、全てのスイッチを解放し、落とし穴から地下3階へ。
5. 地下2階で手に入れたバナナを使い、殺人猿ゴルグンガに扉を開けてもらう。
6. レバーを引いて奥の部屋へ進み、またレバーを引いてさらに奥の部屋へ進む。
7. ゴーン王に会ってポエリガードからの伝言を伝える。
8. ゴーン王の鍵を使って、地下2階の王の部屋でテンプルの地図を手に入れる。



オルコグレ城地下2階



①テンプルの地図
②クシとブラシと金属板
③回復の泉の部屋の鍵
④地下3階への落とし穴
⑤ボタン
⑥バナナ
⑦レバー

オルコグレ城
ORKOGRE CASTLE

目標レベル 8

レバーを引いたり鍵を使ったりして、ゲートの仕掛けを解除しなければ先へ進めない、やっかいな地形の城なのだ。目指すは地下2階の地図だ!

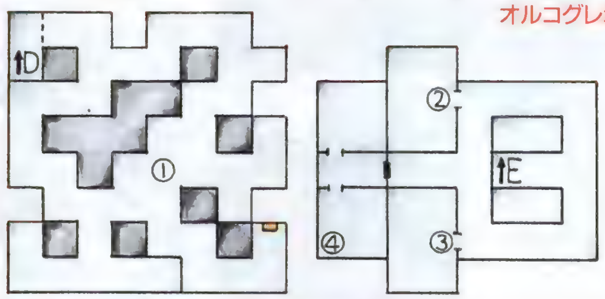


▲ムラカトスの奥の書斎では、霊が重要な情報を教えてくれる

入り組んだ地形とゲートの奥には何が…

最初はあらゆる箇所がゲートで仕切られているため、行動できる範囲が非常に狭い。まずは地下3階まで降りていって、②と③で守衛を倒して鍵を手に入れよう。鍵を手に入れたら地下1階はある程度自由に移動できるようになるのだ。↓Bから地下2階へ降りて②を調べよう。そうして手に入れた金属板を地下1階③で使うと、④でスティールキーリングが手に入り、地下2階のゲートが開けられるようになるぞ。⑥でバナナを入手し、⑤⑦の順にスイッチを入れて④の落とし穴から地下3階①に移動したら、地下1階①にいる殺人猿のところへ。バナナを使うと、猿が扉を開けてくれるぞ。②にいるゴーン王に会ってポエリガードからの伝言を伝えると、ゴーンキングの鍵をもらえ、地下2階①で地図が入手することができるのだ。あとは回復の泉などを利用して、レベルアップに努めるなどしよう。

オルコグレ城地下3階



①地下2階からの落下地点
②アーマリーキー
③クラウンキー
④武器庫

ウィザードリィVII

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略

スフィンクスの洞窟～ディオニクセウス



アクバイルを北に進み、トラモンテンの森の北東に所にスフィンクスの洞窟はあるぞ。

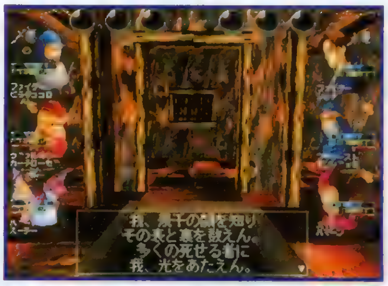
スフィンクスの洞窟の目的は、湖の対岸にある超重要アイテム、マジェスティックワンドを手に入れること。しかし、水の流れが急激なため、対岸には泳いで渡ることはできない。そこで必要なアイテムが、ニューシティーの骨董美術館で手に入るレバスエッグだ。レバスエッグを岸辺に埋めると、スフィンクスが現れ、対岸へ橋を掛けてくれるぞ。また、トラモンテンの森の西の突き当たり、東の突き当たり、スフィンクスの洞窟入口近くの突き当たりには花が隠されている。魔女の山へ行く途中にあるパープルプラムと、巨人の洞窟にあるレッドローズとで、花は5つそろうことになる。ジーン・ゼンのいるムンクハラマの五花の道場へ全ての花を持っていけば、新たな展開が待っているのだ。

ディオニスセウスにある7階建ての塔〝グレートタワー〟。ここでの目的は塔の5階に住んでいる高僧マグナダーンの守っているサーペントコイルを手に入れることだ。それぞれのフロアが、テレポートや落とし穴などの凝った仕掛けで構成されているので、残りの体力には気をつけて探索しよう。また、各階ごとに税金を取られる場所がある。金が足りない、なんてことのないようにしておきたい。

ムンクハラマ MUNK HARAMA

目標レベル 10

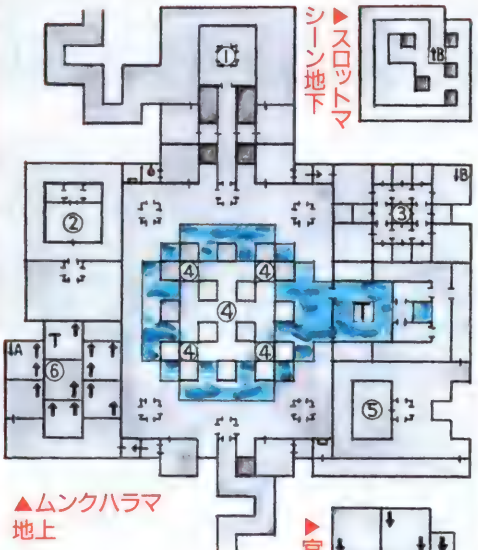
ムンクハラマの地下のムンクたちは数にまかせて攻撃してくるうえ、攻撃力もなかなか高い。こまめにセーブすることをおすすめしたい。



▲井戸のなぞなぞの答えはこのページの下にあるぞ

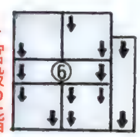
ムンクハラマの攻略チャート

1. ニューシティーでムーンストーンを入手していない人は、戻って入手する。
2. 井戸の出すなぞなぞに答え、コインを手に入れる。コインでドアを開けておく。
3. キャラクターの水泳のスキルを上げて、フォーンザンクの像の周辺で宝石を4つ拾う。
4. 宝石を壺にセットし、像の前でムーンストーンを使い、地下1階へワープする。
5. ムンクキーを手に入れ、ロード・DK・フォレストを倒し、周辺の宝箱を回収する。
6. ノッチドシャフトを壁の穴に差込んで、地下1階の落とし穴の罠を解除する。
7. 地下2階で聖なる教典とクリプトの地図を手に入れる。
8. 地下3階を探索する。
9. グラン・メランジの宮殿を探索する。
10. [illegible]



▶スロットマシーン地下

▲ムンクハラマ地上



▶宮殿2階

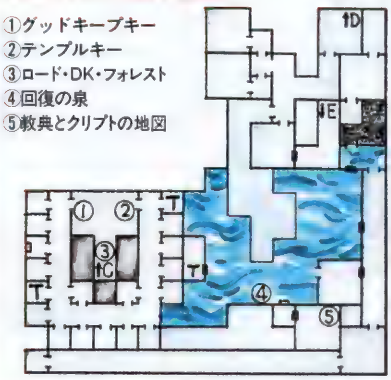


▲宮殿地下

①なぞなぞを出す井戸と盃
②五花の道場
③スロットマシーン
④フォーンザンク像と４つの宝石
⑤グラン・メランジの宮殿
⑥宮殿

ムンクハラマ地下2階

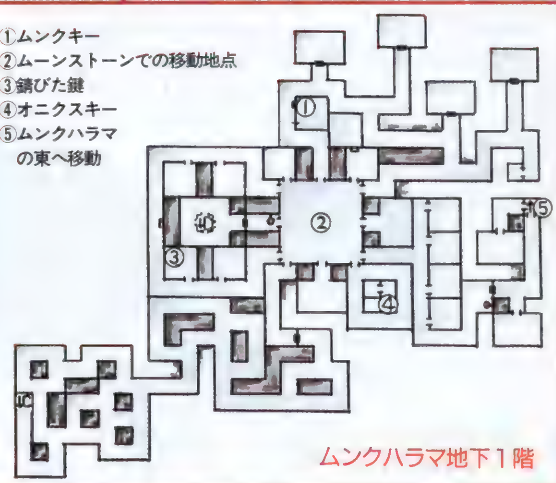
①グッドキープキー
②テンプルキー
③ロード・DK・フォレスト
④回復の泉
⑤教典とクリプトの地図





ムンクハラマ地下3階

①ムンクキー
②ムーンストーンでの移動地点
③錆びた鍵
④オニクスキー
⑤ムンクハラマの東へ移動



ムンクハラマ地下１階

聖なる寺院から教典を奪回せよ

地上①でなぞなぞに答えるとコインが手に入るので、コインで街の主なドアを開けておく。次に④の像の周辺の沼地で４つの宝石を拾おう。ここでニューシティーで水泳のスキルを上げておいたことが役に立つはずだ。４つの宝石は街の４隅にある壺にセットしよう。セット後、ニューシティーで見つけたムーンストーンを④の像の前で使うと、地下１階②にワープするぞ。地下１階①でムンクキーを手に入れ、↓Ｃから地下２階③を倒しに行く。③を倒して、周辺の宝箱を全て回収したら、ノッチドシャフトを地下１階↓Ｄの西の壁に入れよう。↓Ｄのまわりの罠が解除され、地下２階⑤へ行けるようになるぞ。⑤で教典とクリプトの地図が手に入るのだ。

ムンクハラマ以降のハイレベル攻略



ドラゴンマウンテン

ドラゴンマウンテンへ行くためには、悲しみの海を船で渡らなければならない。船はニューシティーの骨董美術館で手に入る。美術館にあるゆがんだ悪魔の顔を、おびえたインプ、怒ったデーモン、笑うデビル、静かなデビル、驚いたインプの順に動かせば、壁が開いて船のある場所へ行くことができるようになるのだ。船を動かすためには、ムンクハラマの地下３階にあるウイカムズパワーグローブが必要だぞ。悲しみの海の南西に進み、夜になってから、グレートタワーで手に入れたサーペントコイルを使えば、ドラゴンマウンテンへ入れるようになるのだ。その前に、グレーターワイルドやレッサーワイルドでレベルを上げておいた方がいいかも。

ドラゴンマウンテンの入り江で美しい歌声が聞こえてきたら、それは戦闘の合図。海の悪魔ブロンバデグが襲いかかってくるぞ。弱点は炎と魔法力の呪文なので、ＮＣＬ・ブラストなどで応戦するのがベストだろう。途中、遭遇するエメラルドドラゴンには毒の攻撃が効く。ＤＥ、ポイズンなどの呪文が有効だぞ。ドラゴンの秘密の洞窟にある宝箱には、強力なアイテムが入っている可能性が高い。手前でセーブしておいて、気に入ったアイテムが出るまでやり直そう。天空の都市へは問題なく進めるはずだ。

PSにおける
RPGの可能性
を求めて…

ソフトメーカー直撃質問箱Rスペシャル

期待を集めるPSのRPG その真の姿に迫る

ＲＰＧというジャンルは、感動的なストーリーを楽しめる魅力と、がんばれば誰でもエンディングが見られる手軽さがユーザーの心をとらえ、現在日本で最も人気があるジャンルになっている。そんな注目株だけに、これからのＰＳのＲＰＧがどう成長していくのかに興味のある読者も多いに違いない。そこで、今月はＲＰＧ特集号ということもあって、このコーナーではＲＰＧをテーマに取り上げてみたいと思う。

第３号でもＲＰＧにスポットを当てて、ＰＳがＲＰＧをどう変えていきそうなのか検証してみたけれど、今回はとくに「どんなＲＰＧがＰＳで遊べそうなのか」という点を中心に各ソフトメーカーさんの意向を探っていくことにしよう。

はたして、どんな結果が出たのか、そして、その結果が何を物語っているのか、一緒に見てみよう。



▲「ピヨピヨ」も前人気は上々だ。

RPGを巡る様々なポイントを各メーカーはどう見ているのか

RPG発売の予定は？

ユーザーがまず気になるのは、今何本くらいのＲＰＧが開発中なのか、という点だと思う。そこで、最初の質問では、全体の発売予定（未発表も含む）タイトル数の中で、ＲＰＧの占める割合を聞いてみた。結果は円グラフが示すように、発売予定ソフト総数の14.0%をＲＰＧが占めていた。

ＰＳ好きのみんなならよく知っているように、ＰＳのラインナップは、各種の様々なジャンルで充実しているのが一つの特徴になっている。人気ジャンルに偏ったハードならいざ知らず、ＰＳでの14.0%という数値はかなり多いと見ていいだろう。

今、ＰＳでは１カ月ごとに20本近くもの新作が発売されるのが当たり前になっているけれど、それを考えると月あたり３本近くのＲＰＧが発売される計算になる。これなら、ＲＰＧ好きにとっては、むしろ小遣いが足りるか心配になるくらいだろう。ＲＰＧは開発期間が長くかかるジャンルなのも考えると、これは驚異的に高い数字かもね。

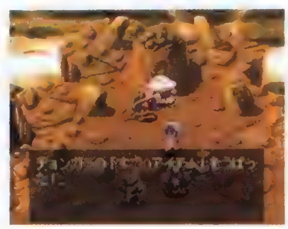


バックアップで工夫する点は？

ＲＰＧにはデータをセーブするシステムが必需品だ。これに絡んだ読者の希望や、実現したら楽しそうなアイデアも、たくさん考えられるけど、各メーカーの関心がどこに向いているのかを伺ってみた。

まず、「１枚のメモリーカードで複数のデータを残せるようにする」「セーブデータの容量（使用ブロック数）は少なくなるように努めたい」という、ユーザーがより遊びやすくなるような配慮を強調するメーカーが多かった。この結果からすると、読者のみんなから届いている様々な問題点は、解消されていくと期待してよさそうだ。

また、パート１からパート２などにセーブデータを引き継ぐシステムの利用を考えているソフトハウスが意外に多かったのも報告しておきたい。今後はデータ継続スタイルのＲＰＧが、たくさん登場することになるかもしれないね。



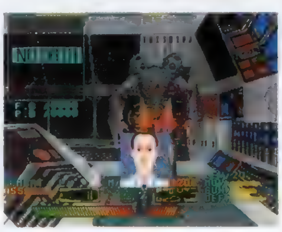
◀「アーク・ザ・ラッド」では、パート１からパート２にセーブデータを引き継ぐシステムが初めて実現する予定だ。

入力機器の使い方ではどんな点に注目しますか？

読者の中には、複雑な操作を好まない人も多い。ＲＰＧでは重要なポイントだけに、メーカーがその点でどんな考えを持っているのか聞いてみたぞ。

操作システムを設計する時には、「それぞれのボタンをフル活用して各種機能を振り分ける」「使用するボタンは少なくして、操作を馴染みやすくする」という２つの方針が考えられる。この点については、後者を重視するメーカーが多く、８割近いメーカーが「使うボタンは少なめに設計したい」と回答していた。

また、Ｌ・Ｒボタンの頻繁な使用に関しては、あまり望ましくないと考えているメーカーが目立ったので、これからは減っていくことだろう。



◀Ｌ・Ｒボタンの使用が重要な「スペース・グリフォン」の戦闘シーン。サイドボタンの利用は一部のユーザーに不評だった。

コマンドにも気を配ると思いますが？

初期のＰＳソフトでは、「はい／いいえ」を意味するボタンがソフトごとに統一されていなくて、戸惑ってしまった人もいたと思う。この手の操作はＲＰＧでも頻繁に登場するので、これを機会に今日の各メーカーが「はい／いいえ」にどのボタンを振り分けているのか調査してみたぞ。

その結果、それぞれの選択を◎ボタンと⊗ボタンに統一する方針で各ソフトハウスが一致していることが分かった。これからは「はい／いいえ」の選択が快適になると見て間違いないだろう。

また、ゲームによってはそれぞれのボタンの機能について画面上で改めて説明を加えている場合もあるよね。そんな〝気づかい〟については、70%以上のメーカーから「何かしら工夫していきたい」という、前向きの回答が返ってきた。

YES



NO



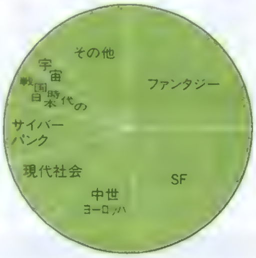
PSでは、どんな魅力を持つRPGの登場が期待できそうか

どんな世界観を作りたいですか?

ＲＰＧは感情移入できるかどうかが大切なジャンルなので、その全体をとりまく世界観も見逃せないポイントだ。そこで、これからＲＰＧを出すとしたら、どんな世界観を作ってみたいかもアンケートしてみたぞ。

予測通りに、トップはやはり〝ファンタジー〟だった。〝ファンタジー〟がＲＰＧの定番になってから、かなりの期間がたつけれども、この傾向はＰＳでも当分変わらなさそうだ。

ＰＳならではの特徴としては、〝ＳＦ〟が〝ファンタジー〟に並ぶ勢いを持っている点が挙げられる。これは、平均年齢が高めのＰＳユーザーが現実的な世界にも興味を抱く傾向があって、それに、メーカーが合わせたためと思われる。



アクション系は増えそうですか?

「ＲＰＧは好きだけれど、照準の操作などが大切な〝アクション系〟のＲＰＧは苦手で…」という声も女性ユーザーを中心にいくつか寄せられている。きっとみんなは、メーカーがアクション系か、コマンド系（反射神経を使わないＲＰＧ）か、どちらに力を入れているのか気になっていると思うので、早速調査してみたぞ。

結果的には、両方出したいとするメーカーが６割を超える中で、コマンド系を挙げるメーカーがアクション系より10%ほど多かった。

アクション系も衰えることはないけれど、今後はコマンド系タイプのＲＰＧが増えていくと期待してよさそうだぞ。



▲ＰＳ発売直後から、『キリーク・ザ・ブラッド』などのアクション系のＲＰＧがたくさん登場した。

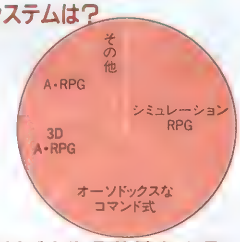
出すとしたらどんなタイプのRPGにしたいですか?

メーカーがＰＳでどんなＲＰＧを作りたいと思っているか、ズバリその点に迫ってみたいと思う。

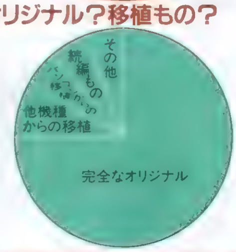
まず、どんなシステムにしたいのか聞いてみると、意外なことにシミュレーションＲＰＧと回答するメーカーが多かった。もちろん、このジャンルはＲＰＧの楽しさも含むだけで、ＲＰＧには分類されないものだけれど、このタイプに各メーカーが注目していることはＲＰＧファンにとっても朗報に違いない。次に、オーソドックスなＲＰＧが続いているけれど、これは右上の質問とも関連して、ＰＳが〝機能をユーザーに見せる時代〟から〝機能をユーザーのために使う時代〟に入ったことを伺わせる回答だと分析できる。

次に、移植、あるいはオリジナルのどちらで作りたいのか調べてみると、圧倒的にオリジナルと回答するメーカーが多かった。将来は、ＰＳだけでしか楽しめない作品が増えていきそうだ。

システムは?



オリジナル?移植もの?



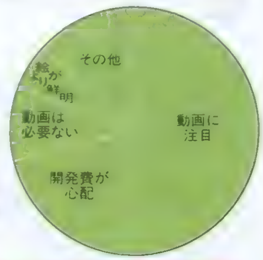
今、一番注目を集めているのは動画の能力だと思うのですが?

今、ＲＰＧの感動的なストーリーやイベントに対しては、ユーザーの期待がどんどん高まる傾向にある。これからの時代を彩るＲＰＧには、これらストーリーなどを盛り上げる演出の進歩が、大切なポイントになるとみて間違いないだろう。その意味では、ＰＳの動画機能の効果的な使い方が、将来のＲＰＧを変えていくとも考えられる。当然この点にはメーカーも着目していると思うけれど、その真意を伺ってみることにしよう。

やはり、動画に強い興味を示しているメーカーは多く、その効果はもちろん、実写を使えるという長所や、イラストレーターの絵をゲーム画面で忠実に再現できる利点を挙げる声もたくさん集まった。

ただ、一見すると無敵とも思えそうな動画も、開発費や開発期間が余分にかかってしまう問題などが残っている。この壁を前に、どこまでメーカーががんばれるかが、勝負となりそうだ。

いずれにしろ、これからの動画の使い方に、限りない可能性が秘められていることが改めて伝わってきた。将来のＰＳのＲＰＧで、もっとも期待と注目を集めるのは〝動画〟かもしれないね。



未参入メーカーの名作RPGがPSで遊べる日は来るのか?

未参入メーカーの名作ＲＰＧをＰＳで遊ぶ、これは多くのファンの夢に違いない。その可能性を探るべく、改めて人気シリーズを持つ未参入メーカーに名作ＲＰＧのＰＳ化について聞いてみた。

スクウェアとエニックスからは、「参入の予定はなく、もし出すとしても自社ブランド（版権を譲る可能性はない）」という意味の回答を戴いた。

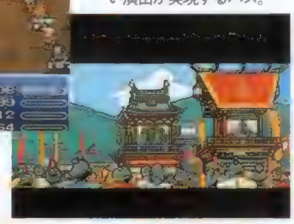
また、仮にＰＳで仕事をするとしたら「16ビット機ではできなかった点にチャレンジしたい（スクウェア）」「人気シリーズのＰＳオリジナル作品を作りたい（エニックス）」との意気込みを聞かせてもらえたことも、報告しておこう。「天外」シリーズが人気のハドソンからは、「大変申し訳ありませんが、今答えることはできません」というコメントをいただいた。〝今〟という言葉に何か意味があるのか、ちょっと気になるね。

今回の調査で参入の発表を聞くことはできなかったけれど、名作ＲＰＧがＰＳで遊べる日が来ないと決まった訳ではないのだ。ＰＳであの感動がレベルＵＰして登場する日に期待したいね。



▲「ＦＦ」シリーズの斬新なシステムが、パワーアップしてＰＳにやってきたら、楽しいだろうね。

▼ビジュアルが好評だった「天外魔境II」。ＰＳの動画能力ならば、もっとスゴい演出が実現するハズ。



これからのPSのRPGからは目がはなせないね

今回のアンケート結果を通して、PSのRPGが、読者のみんなの望む方向に向かって日々進歩していることが伝わったと思う。人気を集めるオーソドックスなRPG、そしてPSで新しく構築されたタイプのRPG、このどちらもが今後はどんどん充実していきそうだ。そうなれば、RPGに期待をかける人にとっては、PSは手放せないハードに成長することだろう。

また、メーカーがまだ正式発表していない活動についても、色々と回答の中で見え隠れしていたので、斬新なアイデアや、予測もしなかったオリジナルの名作が突然発表されるなんてことも、あながち夢とは言い切れないのではないだろうか。

RPGが何よりも好きなみんなの願い、PSならきっとその全てを実現してくれるに違いない。

電撃 NewsStation

PSから一般情報までの早耳情報ページ

1 PS年末キャンペーン開始



▲これがウワサの「でか靴下」。PSが小さいのではなくて靴下がでかいのだ。早いものがちなので急ごう。

発売1周年の12月3日から、SCEがPS大キャンペーンを始める。その1：期間内に本体を買った人に先着で「でか靴下」のプレゼント。その2：PSの体験機とソフトを満載した巨大トレーラーが二子玉川園東急スポーツガーデン、八王子南大沢マルチパーパスプラザ、千葉ニュータウンに出現。無料でプレイし放題でビデオももらえる。その3：PSコントローラ型クッションプレゼント（詳細は広告などを参照）。その4：新作情報のテレフォンサービス開始(TEL:03-3664-5166)。

2 超人気アメコミが日本上陸



▲悪魔と契約した主人公アルを狩りに来た天界の女天使アンジェラを主人公にしたサイドストーリーだ。

アメリカで今「X－MEN」よりも人気のあるコミックが「SPAWN(スポーン)」だ。マーブル社で「BATMAN」などを担当していた人気ナンバーワンの漫画家トッド・マクファーレン氏によるこの作品は、日本のコミックに近い、読みやすいコマ運びとCGを駆使した美しい色使い、そしてその独特なストーリーが特徴。そして、この「SPAWN」のサイドストーリー「ANGELA」が11／27発売の電撃コミック・ガオ！1月号から全6回の連載が始まるのだ。これは見逃せないぞ。

3 PS用高性能コントローラ発売



▲豊富な機能の割には、本体3,480円、拡張メモリーパック780円というリーズナブルな価格がうれしいね。

プレイステーション用の別売りコントローラに、こと必殺技コマンド入力にかけては最強といっても良さそうなものが登場する。オプテックが11月22日に発売する「スーパープロコマンダー」は本体内蔵メモリーだけで63個、拡張メモリーパックを装着するとさらに63個（計最大126個）のコマンドを登録・実行できる。本体には液晶画面が付いていて、コマンドを目で見て確認しながら入力できる親切設計。STGに必須の連射やスローはもちろん、RPGに便利なリピート機能も搭載。

4 コナミレーベル新譜最新情報



▲左が長沢さんの。右が金月さんの。ともに全曲カラオケ入り。それにしても金月さんはいろっぽいですな。

11月22日に金月真美さんのCDシングル「もっと！ モット！ ときめき」「二人の時～forever～」が両A面で、長沢ゆりかさんのCDシングル「だきしめてよ」「Yesterday Once More」が同じく両A面で発売。両タイトルとも税込価格1,000円だ。さらに「もっと！ ときめきメモリアル NOV.～featuring 如月未緒～」(税込2,800円)も発売予定。12月21日には「ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション(仮)」が2枚組(税込予価4,200円）というのが出るので、要チェックだぞ。

5 「ときめき」ラジオ放送中

「ときめき」ファンの人ならもう知っていると思うけど、ラジオ番組「もっと！ときめきメモリアル」が10月中旬から、従来の3局に7局を加えて全国10局でオンエアされているのだ。以下にまとめて（局名、放送日、開始時刻）書くので、近くの局をチェックしてみよう。文化放送：土曜24：00。ラジオ大阪：日曜21：30。東海ラジオ：火曜22：00。山梨放送：木曜22：30。山形放送：金曜21：00。北陸放送：月曜22：30。静岡放送：金曜21：00。山陰放送：火曜20：00。南海放送：土曜18：00。高知放送：火曜23：00。第2部が始まったばかりだから、今からでも大丈夫だよ。とにかく、一度聞いてみよう。

6 ナムコGMCD最新情報

ナムコが自社のアーケード人気タイトルのゲームミュージックをCD化して出している人気シリーズ・ナムコゲームサウンドエクスプレス。内容の質の高さと購入しやすい価格では、他の追随を許さないとまで言っていいと思う。そのシリーズの最新作Vol.25「アルペンレーサー」とVol.26「鉄拳2」の登場だ。前者は石川隆之氏（ナムコ）の手になる15曲が白銀の世界を見事にイメージ。この冬のスキー旅行での車内BGMにも最適と見た。一方の「鉄拳2」は最近基板のバージョンが新しくなったなどで話題に事欠かない一作。音楽は高柳佳恵氏と荒川美恵氏(共にナムコ)が担当。価格は共に税込1,500円。

7 光栄の出版物・新刊案内

同社のゲーム関係から一般書まで幅広い出版活動を続ける光栄からの新刊案内。一冊目は「歴史人物笑史」シリーズで、とくに人気の高い「爆笑三國志」の第6弾(税込1,000円)。尽きることのない三国志のさらなる新しい魅力を探るため、三国志のメインキャラクターにスポットを当てたり、人気の高い趙雲の活躍を診断するコーナーを新設。従来からの人気コーナーと共にますますパワーアップしている。

もう一冊は、歴史ファンからの投稿を中心とした「歴史パラダイス」シリーズの第5弾（税込980円)。特集では幕末の志士たちを扱っており、三国志や信長の情報も満載で、歴史ファン必読のシリーズだ。

BIG PRESENT

ビッグプレゼント

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝のしるしとしてのプレゼントコーナーです。今回はRPG特集というわけでソフトには新旧の人気RPGを集めてみました。どんどん応募してください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、130ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は3月号（1月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

GOODS プレミアムグッズなど36名

1 提供／コナミ 公式ブック ツインビーヤッホー！



10名

2 提供／ナムコ リッジレーサーR卓上時計



3名

3 4 5 6 ストレス解消人形



各5名

7 CD発売記念テレカ 外伝 ヴァンパイアハンター



3名

SOFT RPG最新作、発売中人気作まとめて8タイトル



5名 8 ビヨンド・ザ・ビヨンド



5名 9 藤丸地獄変



5名 10 幻想水滸伝



5名 11 ウィザードリィVII



3名 12 キングスフィールドII



3名 13 アークザラッド



3名 14 クライムクラッカーズ



3名 15 スペースグリフォンVF-9

お知らせ 電撃プレイステーション増刊号「Z」の発売日は12月13日(水)です

プレゼントおトクな話　1番の『ツインビーヤッホー！』公式ブックは業務用のための販促グッズ。イラスト満載で、『ヤッホー』のいろんなことが詳しく書いてあるぞ。國府田マリ子さんのインタビューやツインビーの歴史、CDグラフィティまで載っている貴重な本なのだ。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



メモリーR

R

PSだってRPG。主人公に熱い思いを込めて、コントローラを握れば……そこは新世代。RPG好きも納得の無限の空間が広がっているハズなのです。今回も、RPGの思い出を攻略、ウラワザ、何でもありで行きましょう。

- ◆KING'S FIELDⅡ
- ◆アークザラッド
- ◆三國志Ⅳ
- ◆スペースグリフォンVF-9
- ◆クライム・クラッカーズ
- ◆KING'S FIELD

難易度激ハード！人気の3DRPG第2弾！

KING'S FIELD II

●ジャンル　RPG●メーカー／フロムソフトウェア
●発売日　7月21日●価格　¥6,300
●対応周辺機器　メモリーカード(2ブロック)●多人数プレイ／不可

これさえ読めば、攻略本なんていらない！

発売されて約4カ月経ったこのゲーム。先に進めなくて、もうあきらめている人もいるだろう。しかしそんな人もこれを読んで、もう1度トライしてほしい。きっと最後までいけるハズ。電撃PSは、読者様の味方なのだぁ！

ここまでDEEPに攻略するのは電撃PSだけ！

さて、これから怒濤の攻略に入っていくワケだが、その前に基本テクニックを再確認しておこう。いくら攻略の手順を知っていても、基本を知らなくては意味がないからだ。何事も、基本は大事だしね

●とにかくセーブするクセをつける

これは「II」、いや「キングスフィールド」シリーズの基本中の基本だ。とにかく、このゲームの主人公はよく死ぬ。一生懸命レベルを上げても、海に落ちればハイそれまでヨ…という具合に、ホンの一瞬で苦労が水の泡になってしまうゲームなのだ。

逆に、こまめにセーブして進めば恐くはないぞ。もし死んでしまっても、その直前にセーブしてあればショックは少ないハズ。セーブはこまめにね！

●余裕を持って、強くなってから探索する

先を見たい気持ちはわかるが、ある程度レベルを上げてから探索しよう。そうしないと、敵と戦うので精一杯になって、アイテムを見逃してしまうことがあるからだ。あせらず余裕を持って行こう！

●落ちたらハマリあり！

ゲーム中、落とし穴がいくつかあるが、穴によっては、おいしいアイテムが落ちている場合もある。かといって、うかつに落とし穴に落ちれば2度と戻れなくなる場合があるのだ！　こうなったらもうおしまい、最後にセーブしたデータをロードするしかない。こんなハメにならないためにも、落とし穴に落ちる前には、道標の台座に「ゲート」を置いておくこと。もちろん、そのゲートと対になる鍵は持っていなくちゃ意味がないけど…。

●調べて調べて、調べまくる！

このゲームには、いろいろなところにアイテムが隠されている。例えば、樽、がい骨はもちろん、はては壁の中までにもアイテムはあるのだ。特に壁の中は、おいしいアイテムがあることが多い。アヤしいと思った壁は、その周辺を1歩ずつ調べていくぐらいの気合いが必要だ。さらには、なんと地面の中にまでアイテムが隠されている場合があるぞ！

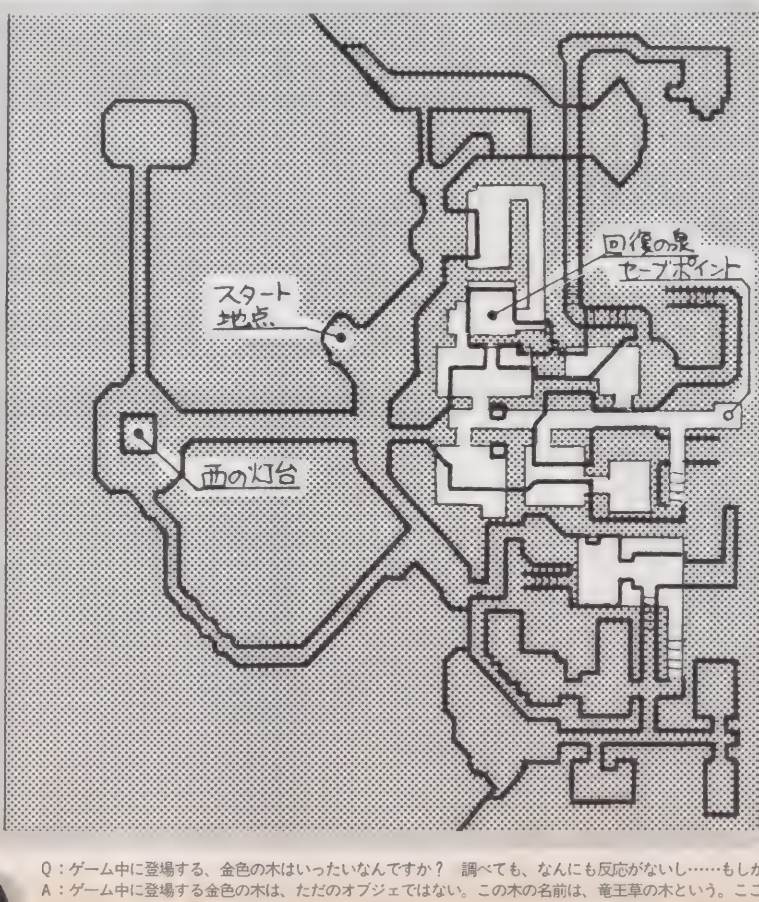
各MAPの攻略について

各MAPの攻略についている「このMAPで入手できるアイテム」には、記載されていないものがある。「薬草」「毒消し草」「水晶」「水晶のかけら」「竜王草の実」「ブラッドストーン」「ムーンストーン」「竜王草の実」「ヴァーダイト」の8つがそれだ。しかし、これらはクリア必須アイテムではないし、比較的カンタンに入手できるので問題はないハズ。ほとんどが店で購入できるしね。

次に、地図の横に書いてある「ゲーム中は〜の地図がオススメ」について。これは、そのMAPで使うべき地図を表している。もちろん最初の段階では、その地図を所持していないことが多い。これは、あくまで参考に。

MAP1

ゲーム中は「海賊の地図」がオススメ！



スタート地点付近のMAP

ゲームが始まったら、なにより先にスタート地点すぐそばの回復の泉でレベル上げの作業をしよう　こうしてレベルが4もしくは5になったら、本格的に探索を始めるのだ。そうしないと、モンスターのエサになりにいくようなもの。

レベルが上がってまず最初に行くのは、西の灯台だ　ここでは「火のクリスタル」を入手でき、その先で「ブレストプレート」を入手できるぞ。しかし途中、こちらに向かって魚が突進してくる。こいつにぶつかると、大抵反動で海に落ちてしまうので注意！　海に落ちたら即死だぞ。

実はこのMAPには、最初の時点で近づいてはいけないところが2つある。それは、スタート地点付近にいる巨大イカのところと滝の裏だ　まず巨大イカだが、近づくと触手ではじき飛ばされて海に落ちてしまう。こいつに近づくのは「ボウ」を入手してからだ。次に滝の裏だが、ここにはスケルトンがたくさんいる。しかも「髑髏の鍵」がないと先に進めないときている。

また、このMAPには海賊の洞くつもあるが、これまた「海賊の鍵」がないと中に入れない。つまり最初の時点では、このMAPのほとんどの場所に行けないのだ。最初は、あまりウロチョロしないで、さっさと違うMAPに行ったほうが良策だ。

●このMAPで入手できるアイテム

ダガー	ショートソード
モーニングスター×2個	ナイトソード
バスタードソード	ブレストプレート
レザーシールド	アイアンマスク
神殿の鍵	海賊の地図
星のゲート	竜の石
髑髏の鍵	水晶の瓶×2個
火、水クリスタル各2個	風のクリスタル

Q&A

Q：ゲーム中に登場する、金色の木はいったいなんですか？　調べても、なんにも反応がないし……もしかして、ただのオブジェだったりして？　そこんとこ教えて！

A：ゲーム中に登場する金色の木は、ただのオブジェではない。この木の名前は、竜王草の木という。ここでハッ、と思った人はエライ。そうこの木は、竜王草の実を生やす木なのだ！　では、どうやって実を入手するかというと……ただ木の下で待っているだけでOKなのだ。時間が経てば、自然に木から実が落ちてくるぞ。

北と南の集落付近のMAP

北の集落、南の集落、小鉱山があるMAPだ。また、ストーリー上重要な人物が多いのもココ。特に、ファイにはかなりお世話になるハズ。

このMAPは、ある重要な人物がいる。その人物とは、ファイのこと。あの小鉱山の近くにいる、いつも後ろを向いたヤツだ。実は、ファイに何度も話しかけると「　　と××を交換してやろう」と言ってくるのだ。交換してくれるアイテムは…①シースの像・月のゲート、②水晶の瓶×3→風の笛、③水晶の瓶×3・教王の地図…と、このようになっている。なぜ、アイテムの前に番号をふったのかいうと、実はこの順番でしかアイテムを交換してくれないのだ。つまり、先に風の笛や教王の地図は入手できないということ。これに注意しておこう。



◀これが、このMAPで初登場する僧兵だ。強敵だぞ

さて、このMAPは大きく分けて北の集落、南の集落、小鉱山となっている。まず、最初に行くのは北の集落だ ここには、道具屋のアル・ハントがいる。ここで薬草をいくつか買っておこう。南の集落でも道具屋があってそちらでも薬草は買えるが、こちらのほうが値段が安いぞ。別に効果は同じなので、安いほうを買っておこう

薬草を買ったら、次は南の集落に向かおう。ここで鍵屋のウィズ・シューから「銀の鍵」と「金の鍵」を買っておく。…といっても、この時点ではお金が足りない人も多いハズ。今は、お店の場所と鍵の値段を覚えておいて、お金が貯まりしだい買いに来るようにしたい。ちなみに鍵の複製もココで作れるぞ 僧兵の鍵の数が不安な人は、複製しておいてもいいだろう。まあ、普通にプレイしていれば足りなくなることないけどね

そして最後に小鉱山の探索に入る。ここには、いくつか隠し部屋もあるのでくまなく探索しよう。そうすれば、いいアイテムが見つかるハズ。開かない宝箱は、場所をメモしておいて、あとで取りにくるようにしよう

●このMAPで入手できるアイテム

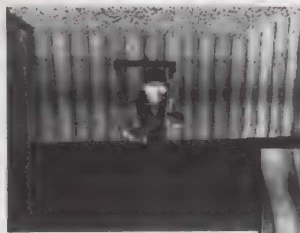
ショートソード	モーニングスター
ダガー	ナイトヘルム
アイアンブーツ	メレル・ウルの鎧
月のゲート	風の笛
教王の地図	月の鍵
僧兵の鍵×6個	星の鍵
牢の鍵	竜の石
光のクリスタル×1個	土のクリスタル×2個

写真でわかる重要ポイント

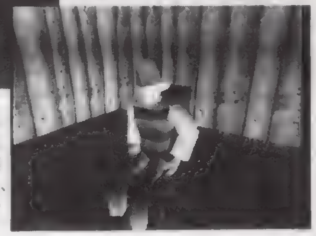
このマップの特筆すべき点は、なんと言っても豊富なお店だ。ここでは、道具屋2軒と鍵屋を紹介する



◀この、いつもモグモグ食べている人が道具屋のアル・ハント このMAPに来たら、まずはこの店で「薬草」をいくつか買っておこう また、アルに何回も話しかけると、いろいろな情報を聞くことができるぞ

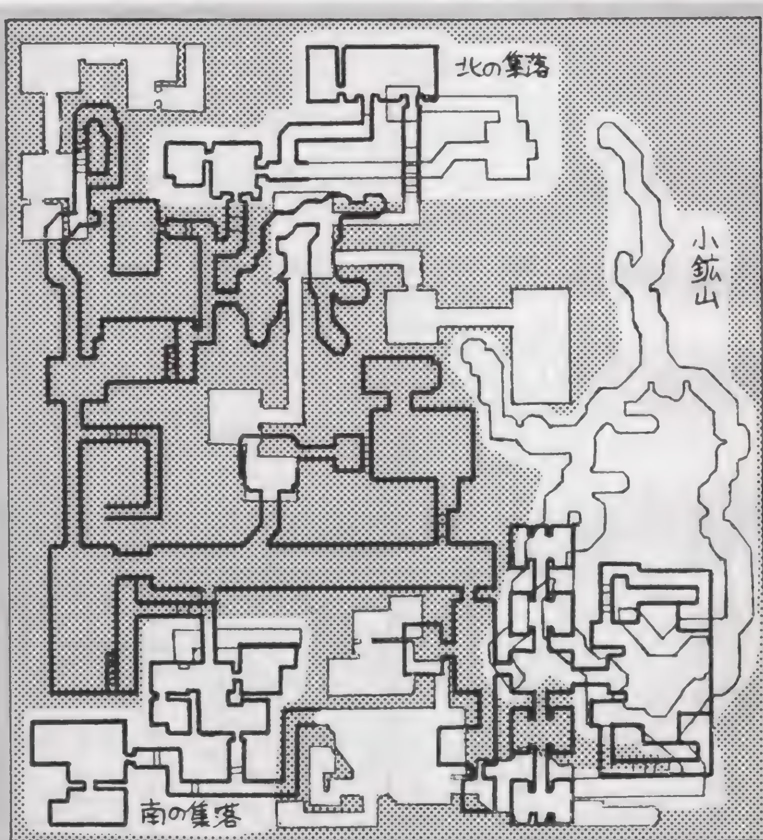


◀この人が鍵屋のウィズ・シューさん。ここで、重要アイテムの金の鍵と銀の鍵を購入できるのだ



▼これが南の集落にある、もう1つの道具屋だ。しかし利用することは、きっとないハズ（笑）

MAP2 ゲーム中は「水晶掘りの地図」がオススメ



正統&外道攻略 その1

■アイテムの効果

探索の途中、あるアイテムが手に入った。しかし、どんな効果があるアイテムかわからない！こんなときは迷わず右の表を見て、どんな効果があるか確認しよう。これでだいぶラクになるハズ。

しかし、これらのアイテムの中には1回しか使えない消耗品もある。表を見て効果を知っていても、やはり使う前には一応セーブしておくことだ。

さらにアイテムの中には、対になって初めて効果を発揮するモノがある。例えば「月のゲート」は「月の鍵」がなければ使えないし、「シースの涙」は「シースの像」を持っていなくては意味がない。まあ、「ボウ」は「水晶の矢」か「エルフの矢」がないと使えないのと同じようなものだ。

これらに注意して、アイテムを使っていこう！

アイテム名	効果	アイテム名	効果
海賊の地図	昔、この島にいた海賊たちが残した地図	光のクリスタル	光の魔法を1つ覚える
水晶掘りの地図	この島の鉱山を中心とした地図	ダーククリスタル	シースがハイエルフに与えた水晶
教王の地図	教王のいる地下部分の地図	水晶	クリスタル屋で特定のアイテムと交換できる
ブラッドストーン	状態変化から回復。ただし毒には効かない	水晶のかけら	換金アイテム
ムーンストーン	MP40回復	エルフの鍵	ダーククリスタルを封印している鍵
ヴァータイト	魔力の基本値が1つあがる	海賊の鍵	海賊の部屋と、宝箱の鍵
薬草	HP40回復	ドクロの鍵	滝の裏側の洞窟に入るための鍵
毒消し草	身体の毒が消え、HP15回復	牢の鍵	教王の管理する牢の鍵
竜王草の実	全ての状態が回復し、傷と精神力をいやす	僧兵の鍵	僧兵の扉の両側についている鍵。
回復の水(青)	HP 100回復	国王の鍵	ハーハイン3世の城跡と宝箱の鍵
回復の水(紫)	MP50回復	竜の石	回復の泉を管理している鍵
回復の水(緑)	全ての状況変化を回復	魔導師の鍵	魔導師が封印した宝箱の鍵
回復の水(金)	全ての状態を回復し、HP 100、MP50が回復する	銀の鍵	普通の宝箱の鍵
水晶の瓶	回復の水を汲んで、持ち歩ける	金の鍵	特殊な宝箱用の鍵
シースの像	シースの涙を装備したもの者の身代わりになる	神殿の鍵	ハイエルフの神殿の鍵
幻の杖	一定時間、隠し扉の判別が可能になる	月の鍵	他に星と太陽あり。それぞれのゲートと対になる鍵
真理の鏡	人物・魔物・場所など全ての真実が見えてくる鏡	月のゲート	他に星と太陽あり。それぞれの鍵がある台座にワープ
シースの羽	一定時間、MPを消費しないで魔法が使える	蛇の腕輪	毒になる確率が下がる
重魔の針	一定時間、魔力が上がる	シースの涙	装備しておくと、死亡時にシースの像が身代わりに
風の笛	風の柱のそばで使うと、風の橋が現れる	メレル・ウルの腕輪	攻撃力が上がる
ささやきの鐘	クリスタルの近くで使うと音が鳴る	地霊の指輪	魔力が上がる
火のクリスタル	火の魔法を1つ覚える	光波の指輪	通常の矢が光の矢になって強力な攻撃が可能
水のクリスタル	水の魔法を1つ覚える	1つ目巨人の首輪	体力が上がる
土のクリスタル	土の魔法を1つ覚える	森と霧の魔除け	魔法防御力が上がり特殊状態から早く抜け出せる
風のクリスタル	風の魔法を1つ覚える		

Q&A

Q：「II」から始めたのですが、敵にうまく勝てません。いや、うまく勝てないというよりも、まったく勝てないと言ったほうがいいかもしれません。どうかよい方法を。

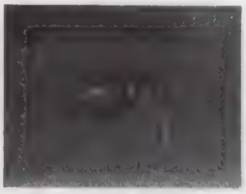
A：ゲームをやめましょう…ウソです（笑）。いや、でも戦闘には慣れないと、このゲームはかなりキビシイのは事実。コツとしては、敵の背後から攻撃するとか、1回攻撃して、ほとぼりが冷めたころにもう1度攻撃するなどがあるぞ。ちょっとひきょうだが、これも作戦の1つだ。これらを利用して敵を倒していこう

巨大アリの巣のMAP

最初は、巨大アリの巣の探索を行う。そして中盤以降は、ハーバイン3世の城跡を探索する場所だ。また、水晶とアイテムを交換する店もここにある。

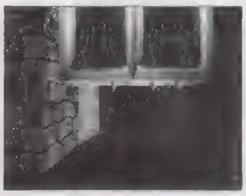
このMAPは、最初は行方不明の子供、サンドルを探すためにアリの巣を探索することになる。だが、アリの巣に入る前に、第2詰所の中に落ちている「ボウ」を入手しておくこと。なぜかというと、アリの弱点は「矢」なので、ボウがないと非常にツラいからだ。当然だが、ボウがないと矢は撃てないからね。

アリの巣は、さすがにアリがウジャウジャ出てくる。このアリを1体1体、ボウで倒していたらすぐに矢が無くなってしまう。ある程度は、他の武器で倒すようにしよう。そしてここの奥には、ボスの女王アリがいる。このボスは、無限にザコアリを呼ぶが、これは無視してヤツだけを狙おう。少し離れた位置で矢を撃てば、効果的だぞ。こいつを倒せば、奥でサンドルに会えるのだ。


◀これが、アリの巣内部だ。白黒でわかりにくいけど…

サンドルを助ければ、今まで中に入れなかった集落に入ることができるようになる。中には道具屋の他に、水晶とアイテムを交換してくれる店がある。交換できるアイテムは「水晶の矢」か「水晶の瓶」。ここは、水晶の瓶と交換するのが良策だぞ。

そして最後に、ハーバイン3世の城跡に入る。ここもくまなく調べれば、きっといいアイテムが見つかるハズ。特に、風の笛を持っていれば言うことなしだ。持っていなければ、入手してからもう1度ここに戻ってこよう。絶対に損しないぞ！

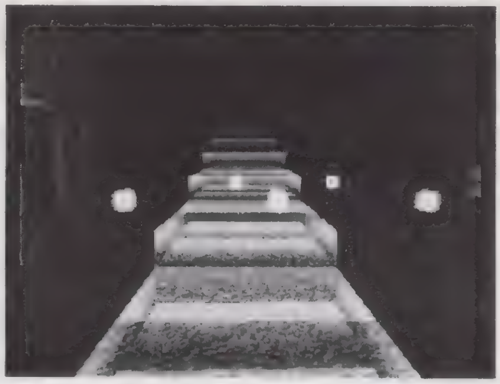

◀ハーバイン3世の城跡の入口が開くところだ

●このMAPで入手できるアイテム

ボウ	バトルハンマー
ダガー	ナイトプレート
ナイトヘルム	メレル・ウルの盾
グレートヘルム	幻の杖×2個
僧兵の鍵×2個	海賊の鍵
真理の鏡	水晶の瓶
光波の指輪	太陽の鍵
神殿の鍵	水のクリスタル
風のクリスタル×2個	土のクリスタル

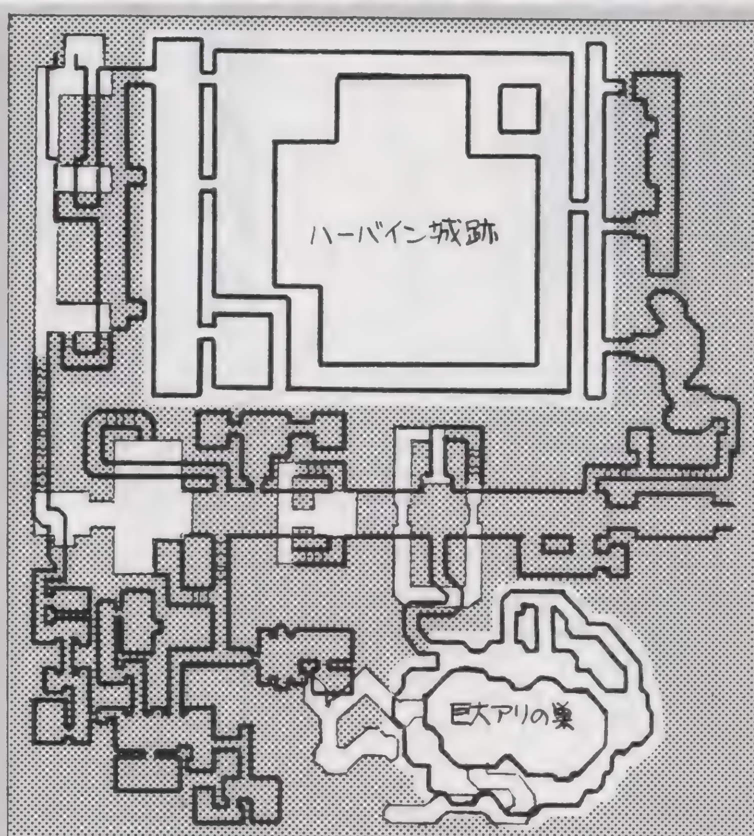
写真でわかる重要ポイント

ハーバイン3世の城跡に入って、すぐ右の壁際にある風の柱。ここで「風の笛」を使うと、右の写真のように、かなり長い風の階段が現れるのだ。この階段をズンズン登って先に進めば、なんと宝箱があるぞ。しかし、一定時間で階段が消えてしまうので急いで階段を登りきろう。さらに、その近くにある穴に飛び降りれば、また宝箱がある。しかし例のごとく、この穴に飛び降りてしまうと、出られなくなってしまうのだ。ここに来る前には、必ず道標の台座にゲートを置いてからにしよう。まさに、1度作れば2度オイシイ風の階段なのだ。


◀風の柱の間で「風の笛」を使えば、写真のように風の階段が現れる。消えないうちに渡りきってしまおう

MAP3

ゲーム中は「海賊の地図」と「水晶掘りの地図」の併用がオススメ



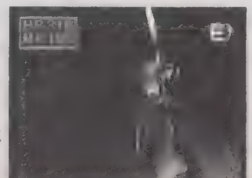
正統&外道攻略 その2

■NPCを殺しまくる！

さて、その2にして今回最もクサレ外道なテクニックを紹介。それはNPCを殺すというものだ。このNPCというのは、「ノンプレイヤーキャラクター」の略。このゲームでは、登場人物がこれに当たるぞ。そのNPCを「II」では、攻撃して殺すことができるのだ！　つまり無抵抗の女子供、老人までもを殺すという暴挙ができる。しかも倒したNPCによっては、アイテムが手に入ることがある……ということは、やっていることは強盗殺人と変わりがない。しかし、ここは完璧クリアのためにもドンドン強盗殺人をしていこう！　と言うのも、このNPCを殺すことで簡単に入手できるアイテムがあるからだ。「ささやきの鐘」が、まさにそれ。

入手法は、いたってカンタン。P102の「東の集落付近のMAP」にいる老人を殺せばいいだけだ。そう、あの杖をつきながら友人の墓守をしている老人だ。この老人をサクッと剣で20回ほど斬りつければ、「ささやきの鐘」を落としてくれるぞ。まあ当然、老人も死ぬが友人の墓の近くで死ぬのだから、本望だろう（鬼）。

同じように、ゲーム中最強の防具の1つ「ルイナスブーツ」もタダで入手できる。普通は、P104の「氷や炎の洞くつのMAP」にいる、ダークエルフから大枚払って買うこのアイテム。しかし、ダークエルフを殺してしまえばこっちのもの。見事ブーツはアナタの手に！　もうかりましたな。


▶このように、無抵抗の老人を斬りつけて、殺せるのだ。

この2人を殺して、アイテムを奪ってしまえば、あとの登場人物は殺す必要はない。持っているアイテムも、40ゴールドとかシケたものばかりだから。しかも、殺すと2度と復活しないNPCもいるのだ。どうせ殺すなら、効率よく殺していこう。別に、全員殺したいのならそれもいいが、本当に意味がない行動だぞ。何事もホドホドに。


▶左の写真の老人を殺すと「ささやきの鐘」を落とす。GETだ！

Q&A

Q：私は、登場人物を殺さないでゲームをクリアしたいのです。どうにかNPCを殺さないで「ささやきの鐘」を手に入れる方法はありませんか？
A：もちろんある。それでは、その手順を紹介しよう。まず大鉱山でテオ（ジジの父親）を助けよう。次に、東の集落付近のマップに戻ってテオと何回も何回も話す。そうすると、テオが「はやく自分の国に帰りたい」みたいなことを言うぞ。そのあと、ハリス（鐘を持っているジジイ）と話せば、見事鐘を入手できるのだ！

東の集落付近のMAP

地下の兵士の墓場、一般市民の墓場、そしてエルフの墓場があるのがこのMAP。…なんか墓ばかり探索しますな。でも気にしない、気にしない。

このMAPには、なんといっても金色の水が涌いている回復の泉がある。これのおかげで、他のMAPよりは探索がラクだ。
さて、ここは大きく分けて、地下の兵士の墓場、一般市民の墓場、海、井戸の中という具合になる。まずは、地下の兵士の墓場に行こう。ここは、とにかくアイテムがたくさんあるのだ。2つに1つの部屋の割合で、アイテムが入手できるぞ。
次に一般市民の墓場を通って、海のほうへ向かおう。海の近くには家が1軒あり、そこには老婆が一人振り子椅子に座っている。話を聞くと、どうやら息子が行方不明らしい。
そんな話を聞いたあと、家の中を調べると老婆の息子の作品という「シースの像」があり「戦士の絵」が飾ってあるぞ。また、この近くの橋から下に飛び降りたところにある小部屋にも「シースの像」がある。これも忘れずに入手しておこう。もちろん海もくまなく探索して、いろいろアイテムを入手しておくこと。



◀これが、本文中で紹介している回復の泉なのだ

そして、海を一通り探索し終わったら、一般市民の墓場に戻ろう。そして、ここの探索を本格的に行う。それが終わったら、いよいよ井戸の中に入ろう。ただし、中に入ってしまうと戻ってこれないので、道標の台座にゲートを置いてから中に入ろう。これを忘れるとイタい目にあうぞ。
井戸の中は、井戸の上よりもなぜか明るくなっている…のはいいとして（笑）、実はこの中はエルフの墓場になっているのだ。MPを奪うイヤな敵を倒しながら、重点的に墓石を調べていこう。いろいろおいしいアイテムが見つかるハズだぞ。
また、1つの井戸だけを調べるのではなく、全部を飛び降りて調べてみること。井戸によっては、つながっているものもあるし、独立したものもあるからだ。1つだけ調べて安心しないようにね。特に独立した井戸には、いいアイテムがあるかも？

●このMAPで入手できるアイテム

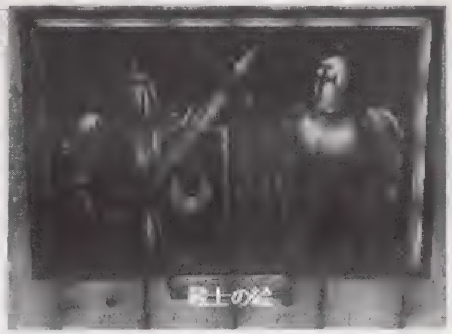
クレセントアックス	ラージシールド
ルイナスグローブ	ストーンハンド
僧兵の鍵×4個	蜘の腕輪
森と霧の魔除け	シースの像
シースの涙	魔導士の鍵
水晶堀りの地図	ささやきの鐘
火のクリスタル	水のクリスタル

写真でわかる重要ポイント

このMAPのポイントは「戦士の絵」の絵柄を覚えておくことが重要だ。しかし、この本を買っている人は右の写真があるので覚えておく必要はないぞ（笑）



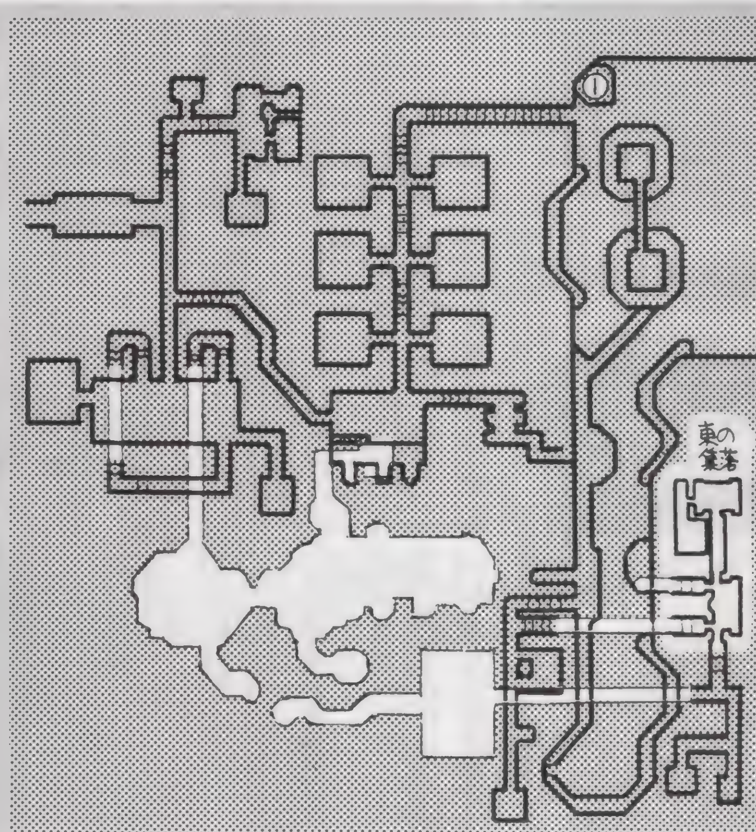
◀この娘がジジちゃん。話を聞くと、どうやらお父さんが出かけたまま帰ってこないらしい。ここは助けてあげよう。



▲これが「戦士の絵」。実はこの絵、ゲームをクリアする上での重要なヒントなのだ。特に、2人が持っているシールドに注目！

MAP4

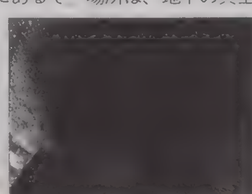
ゲーム中は「海賊の地図」がオススメ



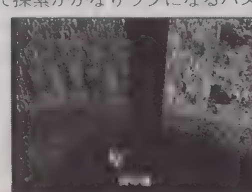
正統&外道攻略 その3

■隠しアイテムをGET①

クリアしたRPGの楽しみと言えば、やはり隠しアイテムを探しだすことだろう。まあ他にも、ムダにレベルを上げるとか、いろいろあるだろうかもしれないけど……取りあえずは、隠しアイテム探しということにしといてくれ。
当然、この「II」にも隠しアイテムが豊富にある。その1つがこれから紹介する「紫電」だ。
この紫電は武器なのだが、ゲーム中に登場する武器とはチョット違う。なにが違うかというと、なんと日本刀なのだ！ ゲームの舞台が中世ヨーロッパで、超レアな武器が日本刀…。
ここで、「アレッ」と思った人は、かなりのゲーム通。そう、『ウィザードリィ』と非常によく似ているのだ（こじつけ）。これは開発者のお遊びとだと思うんだけど…、実のところ開発者はかなり「ウィズ」が好きとみた。そんな理由で、最初は『ウィズ』に登場する戦士の初期HPが7なので、「II」の初期HPも7にしようとしたらしいぞ。もしそうなってたら、世界で一番ムズいRPGになっていたかも（笑）。
だいぶ横道にそれてしまったが、それでは取り方を教えるぞ。この武器は、上の「東の集落付近のMAP」にあるぞ。場所は、地下の兵士の墓地をドンドン先に進むと、奥に階段がある。この階段を登りきったところから左の方へ飛び降りるのだ。もちろん、かなり高いところから飛び降りるので、ある程度HPがなければ死んでしまうぞ。そして飛び降りた場所は、MAP右上の小さな島にあたる。ココをよく見ると、なにやら墓らしきものがある。この墓がナント、侍の墓！ その横に刺さっている剣が紫電なのだ。ありがたく頂戴しておこう。最初の探索で入手しとけば、その時点では最強の武器なので探索がかなりラクになるハズ。
「II」はこのように、ゲーム通が好むようなことをサラっとやっているのだ。



▶さあ、ここから勇気を出して飛び降りろ！



▶これが侍の墓。供えてある花がアクセント。

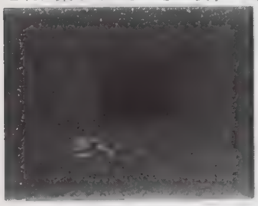
Q&A

Q：NPCをザクザク殺していたら、復活しないNPCが出てきました。復活しないNPCの復活方法を教えて下さい。いないとなんか画面が寂しいですから…
A：上の「正統&外道攻略」にも書いてあるように、殺すと2度と復活しないキャラがいる。こうなったら、死んだキャラは本当に2度と復活しないのだ。どうしても復活させたいのなら、もう1度最初からゲームを始めるしかないぞ。それがイヤなら、すべてあきらめなさい。まあ、復活しないNPCは、ストーリー上重要ではないけど。

大鉱山のMAP

大鉱山を探索していくMAP。この大鉱山は、いくつかの洞くつで成り立っているので、かなり手ごわくなっている。気合いを入れていくのだ。

ここは、大鉱山を探索するMAPだ。しかも、今までのゲームの雰囲気とは少し変わって、トロッコに乗って進んでいくところがある。これがちょっと「インディ・ジョーンズ」みたいでカッコイイのだ。が、しかし！　このトロッコがクセモノ！　これに乗っているときに攻撃が当たってしまうと、落ちて死んでしまうのだ！　また、○、L1、R1のいずれかのボタンを押しても、トロッコから落ちて死んでしまう。どちらにしても、トロッコに乗る前には必ずセーブしておこう。



◀またもや白黒なのでわかりにくいが、暗闇の洞くつ。

この一触即発のトロッコに乗って大鉱山に行く途中、傭兵がいる場所がある。この場所は降りても死なないので降りてみよう。光のクリスタルなどのアイテムが入手できるぞ。ただし、この場所に降りると、トロッコには戻れない。例によって、道標の台座にゲートを置いてから来るようにしよう

そしていよいよ大鉱山に入っていくが、ここはいくつかの洞くつで構成されている。そのため、かなりの長期戦になるので回復アイテムは十分すぎるくらいに持っていくべし。さて、それではここのポイントを挙げていく。まず暗闇の洞くつは「ライト」を使って探索し、「深淵の鎧」「幻の杖」などのアイテムを見つけていく。次に毒の洞くつだが、ここには死亡寸前の行方不明のジジの父親がいるのだ。この父親の前で「シースの像」を使えば、元気になって話せるようになるぞ。もちろんシースの像は1つ減ってしまうが…。そして最後に地霊の洞くつを抜けエルフの洞窟へ。ここには「エルフの鍵」がある。忘れずにGETしておこう。また、ここの壁をこまかく調べていくと、ボウの強力版「アルバレスト」などのアイテムがあるのだ

この大鉱山をくまなく探索したら、トロッコに乗ってMAPの入口まで戻ろう。しかし、大鉱山にはセーブポイントがない！　落ちてしまったら、すべてムダになってしまうぞ。慎重にね

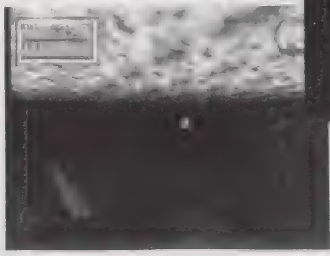
●このMAPで入手できるアイテム

アルバレスト	シルバーアーム
深淵の鎧	傭兵の鍵×3個
幻の杖	蠍の腕輪
真理の鏡	国王の鍵
地霊の指輪	エルフの鍵
土のクリスタル	火のクリスタル

写真でわかる重要ポイント

この大鉱山には、合計3本のトロッコが走っているのだ。1つは、大鉱山に行くためのもの、もう1つは、大鉱山から帰るためのものそしてもう1つは、傭兵専用のトロッコなのだ！

このトロッコ傭兵は、こちらに向かって矢を撃ってくるイヤな敵。この矢で死んでしまった主人公は、おそらく1億人はいるハズだ。ここで、主人公を殺さないためのテクを1つ。ミサイルシールドを使え！　これなら矢に当たっても大丈夫！　絶対に忘れないようにしたい！

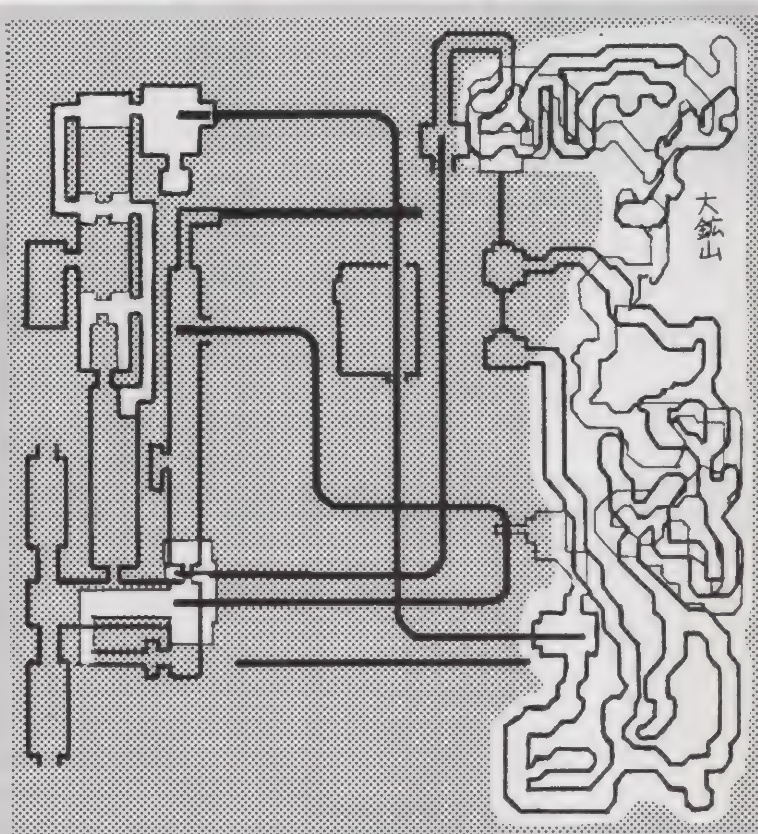




▲地霊の洞くつ内部。写真のキャラは、放射能（推定）を吐く強敵だ　みかけたら、要注意！

◀これが、危険極まりないトロッコ。乗る前には、絶対、必ず、忘れずにセーブだ！

MAP5 ゲーム中は「水晶掘りの地図」がオススメ

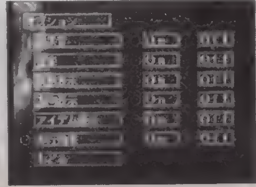


正統&外道攻略 その4

■手抜きの探索の仕方

「手ヌキ」と言えば聞こえが悪いけど、ようするにラクに探索しようよってコト。えっ、まだ聞こえが悪い？　では、効率よく探索するための方法！…これでどうだ（笑）。ではいくぞ！

まず効率よく探索するためには、自分に合った環境作りが常識。そこで、ゲーム中の歩行効果で酔ってしまう人は、オプションの歩行効果を「OFF」にしよう。これでだいぶ酔わなくなるハズ。これでも、まだ酔う人は、もう慣れるしかないぞ。どうしても慣れない人は、我慢しよう（笑）。



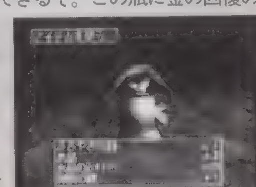
▶このオプション画面で歩行効果をOFFに。

次に、頻繁にダッシュを使っていくといいぞ。もちろん、ダッシュ後2〜3秒は攻撃も魔法も使えないが、ずうっとダッシュしていれば問題ないでしょ？　ただし、この探索の仕方はゲーム後半のアイテム探しに利用すること！　前半にやれば、死んでしまうぞ。もう間違いなく。

アイテム探しと言えば「ささやきの鐘」が役に立つ。ゲーム中「クリスタル」は、意外と見つかりにくい位置にある。そこで、ささやきの鐘を装備画面で、スタートボタンを押せば使えるようにセットしておこう。そして、スタートボタンで鐘を連打しながら、ダッシュでMAPを走りまわるのだ。たぶん、はたから見るとアブない人なのだろうが、ゲームなのでOK！

これでクリスタル探しが効率よくできるぞ。しかも鐘は、「水晶」にも反応するのだ。これは、おいしい探索方法だぞ！　ぜひオススメする。

最後にこの「水晶」は、MAP3で「水晶の矢」か「水晶の瓶」と交換できるが、ここは瓶と交換するのが効率が良い。ゲーム中、瓶はアイテムと交換するので最低6個は必要になるが、入手した水晶を全部、瓶にしてしまえば自分用の瓶も10個近くできるぞ。この瓶に金の回復の水を入れておけば、さらに効率のいい探索ができるのだ。絶対に水晶は瓶に！



▶このささやきの鐘を装備して、ダッシュだ

Q&A

Q：このゲームは「I」からのファンなのですが、「I」は、ほとんどお金を使いませんでしたよね。「II」では、そこんところはどうなっているのでしょうか？

A：確かに「I」は、合計 2,000ゴールドも使わなかった。しかし「II」は、普通にプレイすれば40,000ゴールドは使うぞ。しかし、一番高い「ルイナスブーツ」をタダで入手(正統&外道攻略その2参照)すれば、イッキに30,000ゴールド近く安くなる。さて、アナタはお金を選ぶか、それとも人命を選ぶか…。どちらでもお好きにどうぞ

氷や炎の洞くつのMAP

氷の洞くつ、炎の洞くつ、そしてエルフの神殿があるのがこのMAP。特に、エルフの神殿は『Ⅱ』の重要ポイントの1つとなっているのだ。

このMAPの中枢に入るためには、風の柱の間で「風の笛」を使って、橋を作ることが必要だ。風の笛をまだ入手していない人は、MAP2で入手してからここに来よう。そして橋を渡ったら、僧兵の鍵が必要になるのでいくつか持っていこう。

探索の順番としては、まず氷の洞くつで「アイスアーマー」「アイスブレード」「クリスタルガード」を入手しよう。この氷の洞窟のボスを倒すと道が開けるが、これはあと回し。

装備を整えたら、次に炎の洞くつに行く。ここはその名の通り、炎の魔法を使う敵が多い。ここで、氷の洞くつで入手した装備が役に立つのだ。ここでも、いくつかアイテムが入手できるぞ。



◀この炎を吐く顔は、倒すことができるぞ

さて、このMAPで一番重要なのがエルフの神殿だ。神殿に入るためには、まず「神殿の鍵」を2個持っていることが条件だ。次に、その鍵を2つあるダイヤルに1つずつハメ込む。そして、最後にダイヤルを回してコードを合わせるのだ。ここで問題は、このコードはなにか？　ということその答えはMAP4にあった「戦士の絵」にある！　つまり、あの絵にあった2人の戦士が持っている、盾の絵が……おっと、これ以上は言えないな（笑）。この神殿内部には、おいしいアイテムがたくさんある。残らずにGETしていこう。

また、ダイヤル合わせが違うままで扉を開こうとすると、地下に落とされてしまうが、この地下にもアイテムが豊富にある。1回落ちてみてもいいかもしれない。

写真でわかる重要ポイント

左の攻略にも書いてあるエルフの神殿について。このエルフの神殿の中には、いろいろなアイテムがある。中には「メレル・ウルの剣」「メレル・ウルの指輪」などの重要なアイテムがあるぞ。さらに、この中には最重要アイテム「ダーククリスタル」がある。しかし、このダーククリスタルを入手するためには「エルフの鍵」を持っていることが条件だ。持っていれば、ダーククリスタルの前でエルフの鍵を使うと、みごと2つの位置が交代して入手できるのだその上、神殿内にいる赤い顔を倒すことでもアイテムが入手できてしまうぞ。

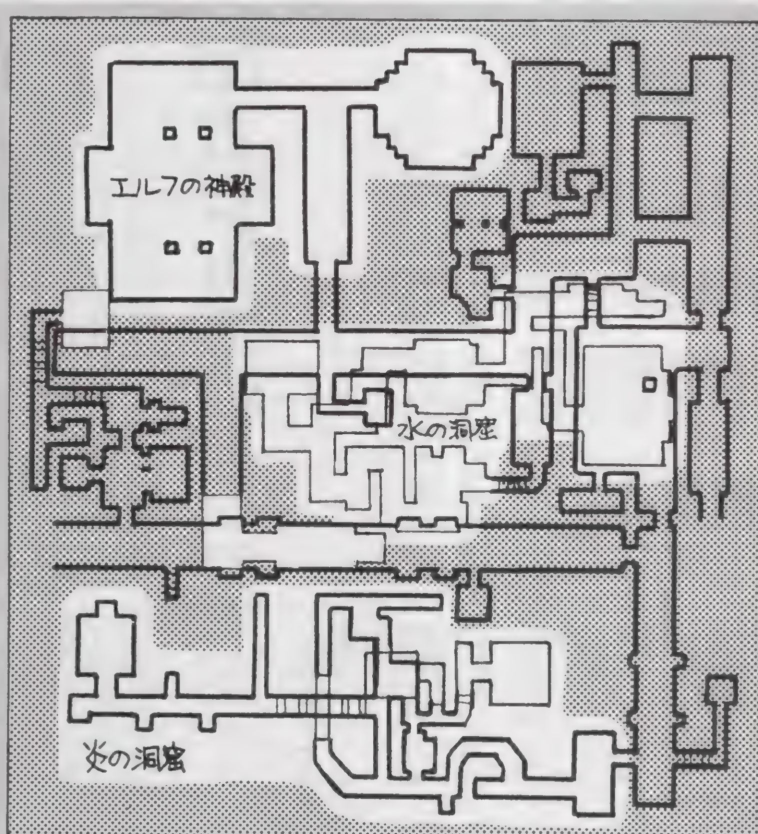


◀これがエルフの神殿の入口にあるダイヤルだ。写真はテキトーなので、この通りにしてもムダ（笑）

⊕このMAPで入手できるアイテム

アイスブレード	アルバレスト
フレイムソード	メレル・ウルの剣
アイスアーマー	アイアングローブ
ブラッドクラウン	クリスタルガード
メレル・ウルの兜	ルイナスブーツ
デスウォーカー	幻の杖
僧兵の鍵×2個	水晶の瓶×3個
シースの像	メレル・ウルの腕輪
ダーククリスタル	光波の指輪
太陽のゲート	光のクリスタル
水のクリスタル	

MAP6 ゲーム中は「教王の地図」がオススメ



正統&外道攻略 その5

■隠しアイテムをGET②

このページの「氷や炎の洞くつのMAP」で入手できる隠しアイテムは2つある。

まず1つめは「ブラッドクラウン」。これはこのゲームに登場する数少ないカースアイテムの1つだ。このカースアイテムというのは、装備してもロクなことにならない装備のこと。例えばブラッドクラウンの場合、魔法を使うときのメーターの回復が遅くなってしまうぞ。このように、入手しても得はしないが、カースアイテムを全部集めたい人のために場所を公開する。

炎の神殿に向かう途中、「風の笛」を使って橋をかける場所があるハズ。ここで風の笛を使わずに飛び降りるのだ！　すると、下には通路があるので先に進もう。そして、この通路の突き当たりにはモンスター2体が守っている宝箱がある。宝箱の中身はブラッドクラウンだ！　だがカンタンには手に入らない。宝箱を守っているモンスターは、強力な炎系の魔法を使って攻撃してくるのだ。こちらもレジストファイアで炎の耐性を付けてから応戦していこう。

2つめの隠しアイテムは、強力な武器「フレイムソード」。この武器は、剣魔法も装備しているので絶対に手に入れたい。どこにあるのかというと、その名の通り炎の神殿内部に隠されている。それも普通ではわからないところにあるのだ。炎の神殿をくまなく探したという人も、もう1度神殿に行ってみよう。



▶奥の宝箱には、ブラッドクラウンがあるぞ

神殿内部には、炎を吐く顔みたいなモンスターがいたハズ。実はこのモンスターは、倒すことができるのだ。そして、このモンスターを倒し、くっついていた壁を調べると……隠し扉がある！　この扉の向こうにフレイムソードがあるというワケだ。壁にくっついている顔は、トラップではなくモンスターだったのだ。これは意外と気づかない人が多い。

これで、また1歩、完璧クリアに近づいた？



▶これがフレイムソードだ。かなりヘンな形。

Q&A

Q：このゲームを一通り終わるまでの時間を教えて下さい。また、クリアまでのレベルはどれくらいなのでしょう。今、20時間プレイしてレベル30なのですが……。
A：ほう、20時間プレイでレベル30ですか……かなり順調に進んでいますな。たぶん、もうすぐクリアできるハズです。さて、このテの質問は人それぞれだから一概には言えないが、大体他の人は30時間前後のプレイでレベルは35前後でクリアしている人が多い。しかし、これはあくまで基準なので気にせず自分の好きなようにプレイしよう。

闘技場のMAP

ほとんどが闘技場で構成されているMAP。闘技場では、教王との戦いが待っている！　しかしその前に、十分に下準備をしてから戦いに挑もう。

ここが探索するという意味では、事実上の最後のMAPだ　まずは、天井から下がっている鉄球をなんとかしなくてはいけない。とりあえずは全部のスイッチを切る作業から始めよう

全部のスイッチを切ったら、次は巨人に会いにいく。しかし、巨人に会うためには、マグマから突き出た岩をダッシュして進まなくてはいけない。ここでダッシュしないとマグマに落ちて死んでしまうのだ。この途中には「火のクリスタル」もあるぞ　巨人と会ったら、次はいよいよ教王と戦いに闘技場内部に入ろう。しかしこの中に入ったら、教王を倒すまで2度と外に出ることはできない。必ずセーブしてから中に入ることだ

闘技場で教王と戦うためには、まず1体ずつ、計4体のモンスターを倒さなくてはいけない。この4体は、今まで会ったどの敵よりも強いので、心してかからないといけないぞ。しかも、途中でやられてしまったら、1体めからやり直しになってしまうのだ。4体とも倒したら、いよいよ教王と戦うことになる　教王は人間だがメチャクチャ強い！　特に昇竜拳(みたいなの)には注意すること。みごと教王を倒したら「ダークスレイヤー」を入手できるぞ。ここで「そんなアイテムはなかったぞ！」という人は、ダーククリスタルを誰か（ヒント：MAP5とMAP6で会った人物）に渡していないのだ。このダークスレイヤーがなければ、最後の敵ギーラは超キビシイ。残念だが、もう1度やり直さないと、2度と手に入らないのだ



◀この扉の向こうには、教王が待ちかまえているのだ

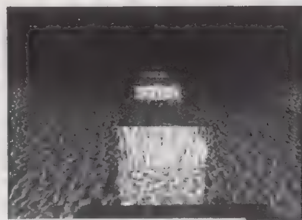
さらに、このMAPには研究所のようなものがあり、中には「I」で出会った妖精がいる（瓶漬けにされているが…)。この妖精に話を聞くと、ダークスレイヤーによってMAP2、3、4にある「その資格はない」扉が開くようなることを教えてくれる。各MAPの扉の中は、MAP2が「メレル・ウルの鎧」、3には「メレル・ウルの盾」、そして4には「ルイナスグローブ」があるのだ。どれもゲーム中、最強の防具だぞ！

このMAPで入手できるアイテム

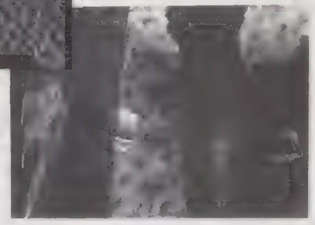
ナイトソード	ダークスレイヤー
デーモンハンド	スカルシールド
僧兵の鍵×2個	水晶の瓶×2個
森と霧の魔除け	一つ目巨人の首輪
火のクリスタル	光のクリスタル

写真でわかる重要ポイント

右の攻略でも述べているように、ここは最後にアイテム探しができるMAPなのだ。ということは、探索と言える行為ができるのも、ここが最後。悔いが残らないようにくまなく探索してまわろう　特に、闘技場で4人のモンスターを倒したあと、教王を倒しにいくまでの間のMAPが忘れがちなのだ。下のMAPで見て、上のほうが墓場、下のほうが研究所のようなものになっているぞ。まぁ、後になってから後悔しないように、とにかく気のすむまで、徹底的に捜しまわってみるといい。

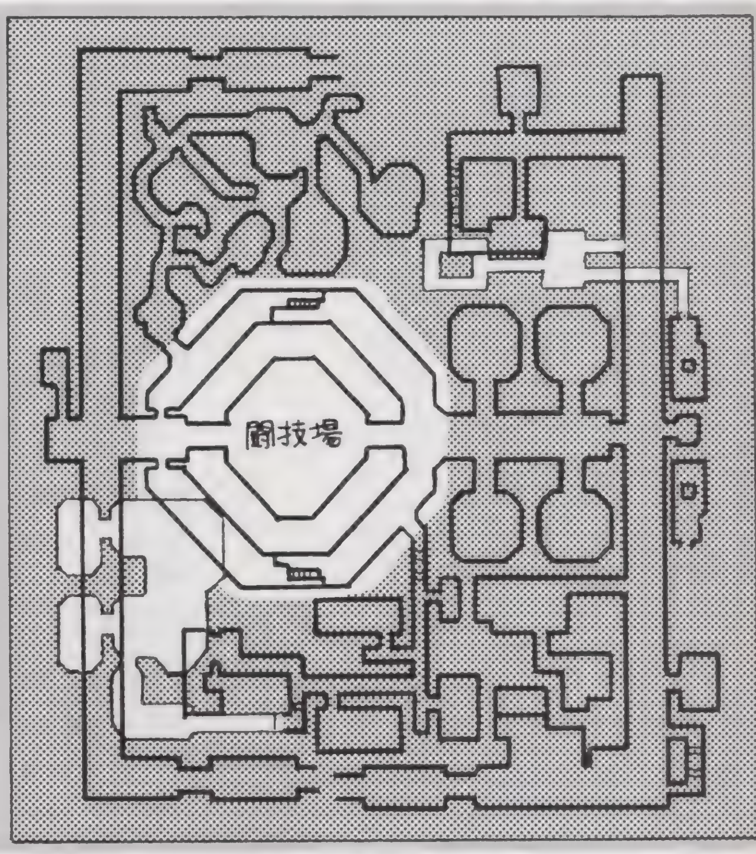


▼これがホルマリン漬け状態の妖精さんだ。この妖精は、前作にも登場したので知っている人は知っているハズ。なんと、こんな状態でも主人公と話すことができるので話を聞いておこう。言葉がとぎれとぎれで分かりにくいけど…



▲これが巨人に会うための道だ　写真を見てもらえればわかるが、道がとぎれとぎれになっているぞ　ここは、普通に歩いていくと下のマグマに落ちてしまう！…というワケで、死にたくないならダッシュして渡りきるようにしよう

MAP7 「ゲーム中は教王の地図」がオススメ



正統&外道攻略 その6

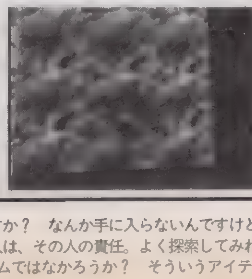
■いよいよこのあとは...

今回の事件の原因と思われた教王。しかし、その教王も強大な敵にマインドコントロールされた、1人の人間にすぎなかったのだ！

そして、いよいよ全ての元凶、最後の敵ギーラとの決戦に向かう主人公であった。…というワケで、この「闘技場のMAP」のあとは最後のMAPが待っている。このMAPは、ギーラと対決するだけにあるようなものだが、行くまでが一苦労する。MAPに、ラ○ュタの飛空石みたいなのが浮いていて、これに触れると主人公はワープする。このワープ石（仮称）を利用して、ギーラのいるところまで行くのだ。

ここで、こんなトコまで読んでいるエライアナタに、ギーラまでの最短ルートを伝授してしまおう。スタート地点から左へ左へと進み、その進んだ先にあるワープ石でワープして行くのだ。そうすればカンタンにギーラに会えるぞ。

そして最終ボス、ギーラの攻略法を紹介。まずギーラの周りに浮いているビームを出してくる球（ファンネルみたいなヤツ)。これを1つずつ破壊していこう。こうしてギーラを丸裸にしたら「ダークスレイヤー」で攻撃だ。ダークスレイヤー以外は、あまり攻撃が効かないので注意。または攻撃の際、ミサイルシールドを使っておけば球は破壊しなくても、ギーラは意外とカンタンに倒せるぞ。これで感動のエンディングが迎えられるのだ。



▶これが問題のラピタの飛空石みたいなの

最後に、ちょっぴり得する情報を1つ。実はギーラの後ろに浮いている「○ー○○○○ソード」(「I」の最強武器）は、取ることができるのだ。取り方は、ギーラが左右どちらかに向いているスキにギーラの脇のすき間から剣の方に行くだけだ。しかし、タイミングがシビアなので何回も挑戦することになるだろう

この剣をGETして、メリルに鑑定してもらえば意外な話が聞けるぞ。これで、ますますストーリーの奥の深さに感心してしまうハズ

しかし、ストーリーの奥の深さや隠しアイテムの豊富さは感心するばかり。開発元は、本当にこれが2作めのゲームなのだろうか？　しかも、開発期間がすごく短いし……いやはや。

Q&A

Q：「このMAPで入手できるアイテム」は、本当にそこで入手できるのですか？　なんか手に入らないんですけど。あと逆に、表にないアイテムを発見したんですが

A：間違いなく、そのMAPで 100%入手できるアイテムだ。見つからない人は、その人の責任。よく探索してみれば、絶対にアイテム見つかるハズだ。あと、表にないアイテムを発見したらしいが、それはもしかして誰も知らない隠しアイテムではなかろうか？　そういうアイテムを見つけた場合は、すぐに電撃PSに知らせてくれ！

PS初の大作RPGを、徹底的に斬る!

アークザラッド

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／6月30日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

もう、これでもかのデータ集をお送りする!

これさえ読めば、隠しイベント、隠し召喚獣、アクセサリー、アイテムがすべてわかるぞ。さらに「モンスター図鑑」を完成させるために便利な、「モンスター図鑑対応・敵出現エリアリスト」までも掲載するのだ！

隠しイベント3つを紹介!!

「アークザラッド」について、よく聞く声は「とにかくすぐ終わってしまう」というもの。しかし、そういうことを言う人に限って、隠しイベントを1つも見ていなかったりする。このゲームは、本編とは別にいろいろなわき道が用意されているのだ。

まずここでは、見ていない人が多い隠しイベントを3つ紹介しよう。なぜ、見ていない人が多いかというと…これらの隠しイベントは、すべてある一定の条件を満たしていないと、見ることができないからだ！　誌面ではなく、実際の画面で見たければ、もう1度最初からゲームを始めなくてはいけないぞ。

◉トッシュと早く一緒に戦おう

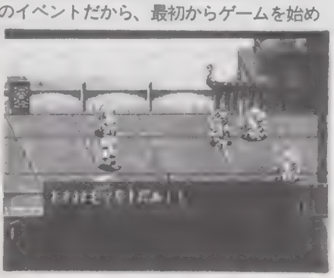
普通、トッシュが仲間になるのはゴーゲンが仲間になったあとだ。しかーし！　全国100万人のトッシュファン（推定）の皆様お待たせしました！　なんとゴーゲンより先に、トッシュと一緒に戦えるイベントがあるのだ!

そのやり方は、まずパレンシア城城門の戦闘でククルが仲間になったあと、王様から飛行船でミルマーナに行けと言われる。そこでスメリア空港に行くと、乗員から「自信がありますか？」と聞かれるので「ちょっと自信がないな…」と答えるべし。これを5回繰り返して、乗員にバカにされたあと、パレンシア城に戻ってみよう。すると、ククルが酔っぱらいのヤマモトに絡まれるイベントが起こる。このとき、ヤマモトからトッシュの話も聞けるぞ。この話を聞いたあとにコルボ平原に行くのだ！

そして、コルボ平原に入ると「おれもたたかってやろうか」とトッシュが登場するってワケ。多分、自信がない主人公たちを見ていられなくなったのだろう。

このコルボ平原での戦闘中は、もちろんトッシュも自分で動かせる。しかも、このときトッシュが得た経験値は、ちゃんとあとに継続される。ただしコルボ平原のみのスポット参戦で、正式に仲間になるのはあとになるぞ。

これは初期のイベントだから、最初からゲームを始めてもそれほど大変ではないハズ。まあ、「屁でもねぇぜ！」ってヤツだ。ファンは、ぜひ最初からプレイしてイベントを見ておこう。





▲この人が酔っぱらいのヤマモトさん。なにか辛いことでも、あったんでしょうかねぇ？

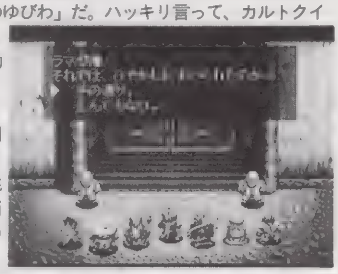
◀助っ人、トッシュ登場！　義理と人情の男だけに、自信のない主人公を助けてくれるぞ。

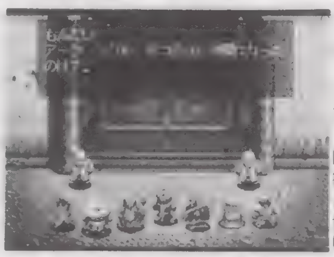
◉ラマダ寺でクイズができる

イーガが仲間になったあとは、修行場として解放しているラマダ寺。しかしこの寺には、クイズができるというもう1つのイベントがあったのだ。では、どうすればクイズができるかというと、まず「修行に来たのか」と聞かれたら「とんでもない」と答える。次に「ではひやかしなのか」と聞かれたら「その通り」と答えるのだ。このクイズに全問正解すればアクセサリーが貰えるぞ。

まず1回めのクイズでは、ゲームのストーリーや用語に関する9つの問題を答えるのだ。これに全問正解すれば「ラークの紋章」が貰えるぞ。

次の2回めのクイズでは、楽屋オチまで含めた超カルトな問題、全20問を答えていく。こちらは、全問正解すれば「古代のゆびわ」だ。ハッキリ言って、カルトクイズはムズかしい。推理と勘をフルに使って答えていこう。これは別に、間違っても何回でも挑戦できる。消去法も1つの手だぞ。



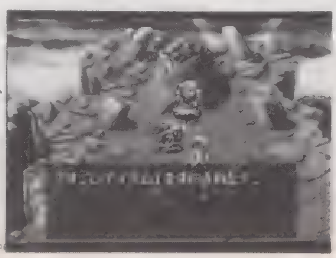


▲このように問われたら、「その通り」と答えよう。そうすれば、楽しいクイズが始まるのだ。

◀フッ、こんな問題余裕だぜ！答えは、ゴーゲンだ！…てな具合に、答えていけばいいのだ

◉「すごいアイテム」が壊れる

実は、これが一番見ている人が少ないイベントかもしれない。これはチョンガラが仲間になっていて、まだイーガが仲間になっていないことが条件だ。この状態で、オルニスの丘にいけば、イベントが発生するぞ。内容は、「すごいアイテム」をトッシュとククルとチョンガラが奪いあって結局それが壊れてしまう、というもの。それぞれの戦闘中の生セリフで会話が構成されている、変わったイベントだ。しかしこの「すごいアイテム」って、どんなアイテムだったのだろう？　実はコレがゲーム中、一番の謎かも(笑)。



▶やった！「すごいアイテム」を発見したぞ。でも結局、壊れちゃうのよねぇ。

隠し召喚獣を紹介!!

ゲーム中に登場する召喚獣は、全部で7体。しかし、普通にストーリーを追ってクリアしてしまうと手に入らない召喚獣が2体もいるのだ。この2体の召喚獣は、どちらもかなり個性的なキャラなので気に入ること間違いなしだぞ。まだ見つけてない人は、これを読んで2体とも手にいれよう！

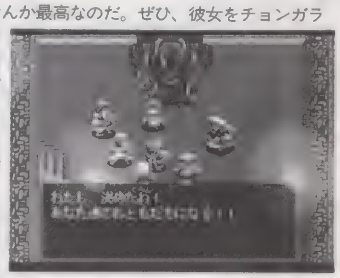
◉オドン

まずは1体め、オドンの入手法を紹介しよう。これはカンタン、チョンガラが仲間になっている状態でチョンガラの店に行けばよい。そうすれば、ちょっとしたイベントのあとにオドンが入手できるぞ。オドンは攻撃力も防御もそこそこで、他にも隣接したモンスターに乗り移れるという特殊能力を持っているのだ。さらに、乗り移ったモンスターが特殊能力を持っていれば、その能力を使用できるのだ。これで敵モンスターしか使えない特殊能力も自分のモノに！



◉ちょこ

ちょこの入手法は、言うのはカンタンだが実行がムズかしい。なぜなら彼女は、遺跡ダンジョンの地下50階にいるからだ。この地下50階に行くだけでも大変なのに、さらにちょこと戦闘して勝たないといけない。そしてやっと勝っても、また地上まで戻らなくては召喚はできないのだ。でも、それだけに彼女の潜在能力はすばらしいぞ。それになんといっても、カワイイしね。特に、状態不良のときなんか最高なのだ。ぜひ、彼女をチョンガラのコレクションの1つに加えよう。ただし彼女は、フリーバトルエリアにしか参戦できない！他では召喚できないので注意すること。





▲これがちょこ。他の召喚獣とは違って、カワイイでしょ。もし、音声が出たら…続編に期待だ！

◀ちょこを仲間にしたあとに地下50階に行くと、ちょことダンスができるのだ。クルクル〜

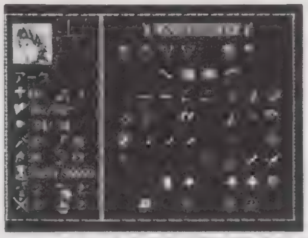
Q&A

Q：アクセサリーを全部集めているのですが、どうしても「絹のおび」だけが見つかりません。いったい、どうやったら手に入るのでしょうか？　教えて下さい！

A：「絹のおび」を入手するためには、計7回、恵みの精霊から話を聞かなくていけないぞ　しかも、ただ7回聞けばいいわけではなく、ある一定の順番があるのだ　話を聞く順番は、トヨーケの森クリア後▶光の石入手後▶地の石入手後▶風の石入手後▶水の石入手後▶火の石入手後▶精霊の山の戦闘後　…と、この順番て話を聞こう！

キミは『アーク』のアイテム&アクセサリーを全部集めたか?

まずは「アクセサリーリスト」を見てほしい。効果のあとに登場人物が書いてある場合があるハズ。これは、この人物の専用アクセサリーだということを指しているのだ。つまり「勇者の証」は、アークしか装備できないということ。ゲーム中は、装備画面で黒くなっているものがそうだぞ。次に「ロマンシングストーン」について。これは4つ揃っていないと意味のないアクセサリーなのだ。そして、これを1人で4つ装備すると……なんとMPを使用しないで特殊能力が使えるようになるのだ! 反面、他のアクセサリーが装備できないという欠点があるけど。でもスゴいでしょ?

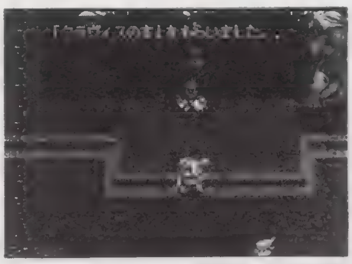

◀白黒なのでわかりにくいが、黒くなっているモノは装備は不可


◀「ロマンシングストーン」は、4つとも装備しないと意味がない。

◉隠しアイテム入手方法を大公開!!

これから紹介するモノの中には、ゲーム中の他の場所で入手できるモノがある。でも、アイテムやアクセサリーは何個あっても困らないし、中にはストーリーの序盤で入手できるモノもあるぞ。これらを探しだし、ゲーム展開をラクにしよう!

①魔法のカード:アークの家の鏡台を24回調べる。
②しっぷうのバンダナ:オープニングで鎧を着たあと、母に話しかけないで家を出ようとするのを12回繰り返す。
③力の実、パロの実、いのちの木の実:アークの家に21回入る。
④石×5:ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。
⑤女神のいのり:ラマダ寺の修行(フリーバトル)をクリアしたあと、ミルマーナ軍本部の老人と女の子に左側から話しかける。
⑥ロマンシングストーン:壊されたのアーク家の中に落ちている。さらに、父からの手紙を読むことでもう1つ入手できる。
⑦クラヴィスの本:闘技場ひかえ室で、受付の大会委員に背後から10回話す。
⑧気合いラッパ:水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊と話す。正確に100体倒さなくても100体以上なら大丈夫だ。
⑨乱れる宝石:水の精霊解放後、アリバーシャで敵を120体倒してから水の精霊と話すのを6回繰り返す。正確に120体でなくても120体以上ならOK!
⑩おもちゃのゆびわ:闘技場のオーブ争奪戦をポコでクリアする。


▶大会委員の背後から、10回話しかけて「クラヴィスの本」を入手したぞ! しつこくてゴメンね

アイテムリスト

名称	効果
ねばねば	すばやさを下げる
やる気ゼリー	ヘモジーの姿から元に戻る
みなぎる果実	レベルが1アップする
回復果物	HPが60ポイント回復する
痺れるりんご	しびれて動けなくなる
石	ぶつけてダメージを与える
レコの草	防御力が1ポイント上がる
薬草	HPが20ポイント回復する
毒薬	毒を振りまく
ルウの薬	しびれを取りのぞく
すばやさ瓶	すばやさを上げる
小さい爆弾	爆発する
大きい爆弾	爆発する
万能薬	ステータス障害を回復する
聖水	毒を取りのぞく
復活の薬	戦闘不能キャラを復活させる
攻撃瓶	攻撃力を上げる
眠り玉	眠らせる
弱りの玉	攻撃力・防御力を下げる
ちからの実	攻撃力が1ポイント上げる
パロの実	すばやさが2ポイント上がる
いのちの木の実	HPの最大値が2ポイント上がる
魔力の葉	魔力が1ポイント上がる
魔力の泉	MPの最大値が2ポイント上がる
目潰しの草	振りまくと、目が見えにくくなる
苦い草	防御力を上げる
石解け針	石化から元に戻る
痛烈な針	封じられた魔法が使えるようになる

アクセサリーリスト

名称	効果
炎の守り	炎系の攻撃に強くなる
氷の守り	水系の攻撃に強くなる
アンチヘモジー	「ヘモジー」を回避する
癒しのお守り	自分のHPの回復量が大きくなる
絹のおび	戦闘で得られる経験値が2倍になる
魔法のカード	魔力が10%上昇する
スリープレスカード	「眠り」を回避する
パワーアーム	防御力が30%上昇する(チョンガラ)
カイザーグローブ	「投げる」がレベル1になる
幻のこて	攻撃力が50%上昇する
サングラス	「暗闇」を回避する
当て方の絵巻	攻撃が当たりやすくなる
ぶん投げの絵巻	「投げる」が「ぶん投げる」になる
神のこぶし	攻撃が特定の敵に強くなる
バイオレットレーサー	攻撃が必ず当たるようになる
ネックレス	レベルアップ時にHPの伸びが大きくなる
数珠	魔力が30%上昇する(ゴーゲン)
長老のはちまき	攻撃が当たりやすくなる
疾風のバンダナ	すばやさが10%上昇する
ハイパーブーツ	すばやさが30%上昇する
まにあわせの靴	「ジャンプ」がレベル1になる
ブレスレット	反撃しやすくなる
ブレスレット	「受け取る」がレベル1になる
技のブレスレット	「受け取る」が「投げ返す」になる
女神の祈り	半分のMPで能力を使用できる
パワーリスト	攻撃力が30%上昇する
ディールの牙	反撃時に与えるダメージが大きくなる(イーガ)
幻獣の牙	装備する度に強さが変化する
潮風の調べ	行動するごとに周囲のキャラクタを回復(ククル)
貝がら	敵がアイテムを落とす確率が上がる
一角獣の角	敵を倒すとほぼアイテムがでる
悲劇の眼鏡	全耐性が付く
鏡	「石化」を回避する
古代のゆびわ	攻撃力1.5倍でMP消費量が2倍になる
幻のゆびわ	魔力が50%上昇する
魔導のゆびわ	魔力が30%上昇する
おもちゃのゆびわ	MAP全体に「向き直りの笛」の効果(ポコ)
毒よけのゆびわ	「毒」を回避する
幻の盾	防御力が50%上昇する
戦士の守り	防御力が30%上昇する
長老の盾	防御しやすくなる
強力な杖	攻撃力が40%上昇する(ゴーゲン)
地獄のスコープ	ロックの範囲が広くなる(イーガ)
王様の像	召喚キャラの経験値が自分に入る(チョンガラ)
たかの像	「沈黙」を回避する
まがいの像	攻撃を避けやすくなる
短剣	攻撃力が10%上昇する
幻の剣	当たりはずれが大きくなる
レイラの髪飾り	復活魔法がHP最大で回復する(ククル)
乱れる宝石	当たりはずれが大きくなる
アーマーストーン	防御力が10%上昇する
ロマンシングストーン	※左上の文章中で紹介
ロマンシングストーン	同上
ロマンシングストーン	同上
ロマンシングストーン	同上
太陽のぼうし	行動するたびにHPが回復する
押し花の本	攻撃が当たりやすくなる(トッシュ)
クラヴィスの本	全ステータス障害を回避する
音楽集	魔力が30%上昇する(ポコ)
ラークの紋章	「麻痺」を回避する
ゆかりの紋章	桜花雷爆斬で麻痺させられる(トッシュ)
フレイの紋章	攻撃が特定の敵に強くなる
勇者の証し	行動するごとにMPが2回復する(アーク)

Q&A

Q:ニーデルの闘技場でもらえる、すべてのアイテム、アクセサリーを教えてください。自分では1000勝どころか100勝するのも面倒ですので…どうか1つお願いします。
A:ほぅ、すべて教えてくれとは…なんてわがままなんでしょう(笑) わかりました、電撃PSはそんなわがままな人でも大満足できるのがウリです それでは、ブワーといってみよう! まず10勝で「みなぎる果実」「大きい爆弾」「弱りの玉」「復活の薬」から1種を選択。20勝で「ちからの実」「パロの実」(108ページへ続くぞ)

チョンガラの「モンスター図鑑」を完成させるのだぁ!

チョンガラのモンスター図鑑を完成させるのは、ハッキリ言って大変だ。しかし右のリストを見れば、その大変さは半減！　これさえ読めば、いったい調べていないモンスターはドレで、それはドコにいるのかわからない、なんてことはなくなるハズ。ただしこのリストの出現場所は、そのモンスターが初登場する場所のみを記載している。この中には、グリーンスライムのようにいろんな場所で登場するヤツもいれば、その場所のみ１回だけの登場ってヤツもいる。これに注意して、このリストを活用しよう！



▲このようにモンスター図鑑が完成するのはいつになるだろう。ガンバって調べまくるのだ！

最後にリストの下の方にある、モンスター名ダーク○○○とかは、最後のボスのことだ。これは自分でゲームをプレイして、自分の目で確かめてほしい。最後のボスまで全部言っちゃったら、ゲームがつまらなくなるでしょ？　ん？　待てよ？…ということは、最後のボスは７人もいるのか？

モンスター図鑑リスト

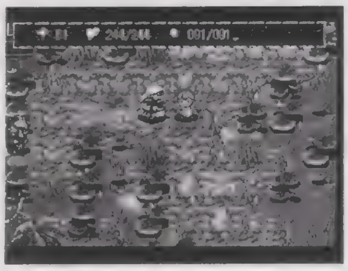
図鑑番号	モンスター名	出現場所
0	アーク	主人公パーティ
1	ククル	主人公パーティ
2	トッシュ	主人公パーティ
3	ポコ	主人公パーティ
4	ゴーゲン	主人公パーティ
5	イーガ	主人公パーティ
6	チョンガラ	主人公パーティ
7	スケルトン	ニカラスの森
8	ゴースト	コルボ平原
9	ゾンビ	コルボ平原
10	グリーンスライム	精霊の山
11	ニンジャ	トヨーケの森
12	メイジ	パレンシア城入口
13	ファイター	ルワジの森
14	破戒僧	クイナの丘
15	ジャイアントバット	アゼンタ高地
16	ドールマスター	パレンシア城地下倉庫
17	死神	遺跡ダンジョン
18	エレメンタル	カラガン平原
19	妖樹	ルワジの森
20	ファンタズム	遺跡ダンジョン
21	シードレイク	アゼンタ高地
22	マイティフライ	センバラの沼
23	キラードック	遺跡ダンジョン
24	レッドスケルトン	サリュ族の村
25	ブラックスカル	地下エレベータ
26	レイス	ニカラスの森
27	グール	パレンシア城地下倉庫
28	フリージー	カラガン平原
29	アシッドスライム	サラ砂漠
30	アサッシン	コロシアム
31	スーパーシノビ	コロシアム
32	ウィッチクラフト	クイナの丘
33	ソーサラー	クイナの丘
34	ネクロマンサー	サラ砂漠
35	ウィザード	精霊の山
36	闇法師	クイナの丘
37	修験者	クイナの丘
38	下法師	クイナの丘
39	ネビュラス	イシュマのいわ場
40	道化師	サラ砂漠
41	デスハウンド	遺跡ダンジョン
42	デス	地下エレベータ
43	ヴァンパイアバット	神殿内部
44	ソードマン	コロシアム
45	ナイトマスター	コロシアム
46	グレートナイト	精霊の山
47	ポイズンスモッグ	遺跡ダンジョン
48	メデューサリザード	レイデン遺跡
49	ドラゴンフライ	イシュマのいわ場
50	マントラップ	サリュ族の村
51	デスフレイム	地下エレベータ
52	エレメンタルマスター	カラガン平原
53	野生ヘモジー	ラマダ山頂
54	レッサーデーモン	コロシアムひかえ室
55	グレーターデーモン	封印の滝
56	スタンゴーレム	アゼンタ高地
57	ワイバーン	地下バイオ研究室
58	マッドバトラー	サリュ族の村
59	アークデーモン	封印の滝
60	ファイアゴーレム	神殿内部
61	カッパードラゴン	地下エレベータ
62	欠番	
63	修行僧	ラマダ寺道場
64	ラマダ大僧正	ラマダ寺道場
65	グラ・アピス	水の神殿
66	コ・アピス	水の神殿
67	ムル・アピス	遺跡ダンジョン
68	ラ・アピス	遺跡ダンジョン
69	ケラック	召喚キャラ
70	モフリー	召喚キャラ
71	フウジン	召喚キャラ
72	ライジン	召喚キャラ
73	オドン	召喚キャラ
74	ヘモジー	召喚キャラ
75	ダーク	封印の滝内部
76	ダーク○○○	封印の滝内部
77	ダーク	封印の滝内部
78	ダーク	封印の滝内部
79	ダーク○○○○	封印の滝内部
80	ダーク	封印の滝内部
81	ダーク	封印の滝内部

図鑑を完成させるためのポイント

図鑑を完成させるには、戦闘中とにかくチョンガラは調べまくること。しかし、チョンガラの移動力は低いのでレベルを上げたり、アクセサリーを付けたりして「すばやさ」を上げておこう。そうしないと、調べる前に戦闘が終わってしまうことがあるからだ。あとは下の２つのポイントを抑えておけば大丈夫だぞ。

ポイント１ ◉味方を調べるのだ

なんと、チョンガラのモンスター図鑑は味方も調べられるのだ。…ということは、アークやククルはモンスターなのか？　ま、それは置いといて、この味方というのはチョンガラを含めた主人公パーティと召喚獣のことを指している。こんなことを言うと「エー、パーティを一人一人調べるのは面倒だよ」という人もいるだろう。そこで、おいしいテクニックを１つ伝授する。遺跡ダンジョンで主人公パーティが重なっているときにチョンガラが調べてみよう。すると、１発で全員を調べることができるのだ。これは、おいしいテクニックでしょ？　次に召喚獣についてだが、これはあきらめて１体１体調べていくしかない。しかも、なぜか「ちょこ」だけは調べてもモンスター図鑑には掲載されないのだ。うーん、これは意図的にか、それとも何か秘密があるのか？…どちらにしても残念ですな　まあ、続編に期待しましょ。まあ、続編にちょこが登場すればの話だけど…



◀このように「ちょこ」を調べても、図鑑には、掲載されないのだ！

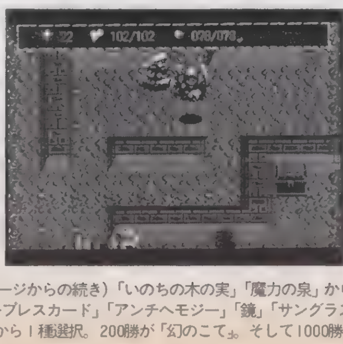
話がそれてしまったが、このように味方を調べれば、アークのパーティが７人、召喚獣が６体で、合計13個図鑑が埋まる。これで空きがだいぶ少なくなったハズ。また１つ、図鑑が完成に近づいたぞ。

ポイント２ ◉ボスキャラも調べる

意外と調べ忘れるのが、このボスキャラだ。このボスキャラを調べ忘れると、ハッキリ言ってツラいぞ。まあ、アークデーモンなんかは、精霊の滝で調べ忘れても遺跡ダンジョンにいるので問題はない。しかしラマダ大僧正なんかは、正式にイーガが仲間になる前のイベントにしか登場しないぞ。つまりラマダ大僧正を調べ忘れたら、もうその時点でモンスター図鑑は埋まらないのだ。このようにボスキャラの中には、ゲーム中１回しか登場しないヤツもいる。ボスキャラとの戦闘になったら、すぐに調べるクセをつけよう！

次に調べ忘れやすいモンスターＮｏ．１と言えば、最後のボス。最後なのでくわしくは言えないが、７人もいるので調べがいがあるぞ。いっぺんに７つも図鑑が埋まるし…

あと注意することは、遺跡ダンジョンの敵だろう　実は、ここにしか登場しないモンスターがかなりいるのだ。くわしくは右の表を見てもらえればわかるので、そちらを参考にしよう。比較的、浅い階のモンスターでも調べていないのはいるハズ。



◀ボスキャラだけでなく遺跡ダンジョンのザコも調べ忘れないように！

１回こっきりしか登場しないボスキャラと遺跡ダンジョンのキャラ。これにをキチンと調べれば、図鑑が完ぺきになるのも時間の問題だ！

(107ページからの続き)「いのちの木の実」「魔力の泉」から１種を選択。40勝で「氷の守り」「炎の守り」「魔法のカード」「しっぷうのバンダナ」から１種を選択。80勝で「スリープレスカード」「アンチヘモジー」「鏡」「サングラス」から１種を選択。120勝で「ディールの牙」。160勝で「パワーリスト」「ハイパーブーツ」「癒しのお守り」「貝がら」から１種選択。200勝が「幻のこて」。そして1000勝すると「みなぎる果実」「大きい爆弾」「弱りの玉」「復活の薬」「ちからの実」「パロの実」「いのちの木の実」「魔



アークザラッド

Q&A 力の泉」「氷の守り」「炎の守り」「魔法のカード」「しっぷうのバンダナ」「スリープレスカード」「貝がら」「アンチヘモジー」「鏡」「サングラス」「パワーリスト」「ハイパーブーツ」「癒しのお守り」「幻のこて」「バイオレットレーサー」「一角獣の角」。…とこんな具合だ、特に1000勝したときの賞品はスゴいものがあるよね。やっぱり苦労して1000勝すれば、それなりの見返りがあるというワケなのだ。さあ、これを読んでいるアナタもぜひチャレンジしよう！

中国大陸の覇者を目指す、本格派歴史SLGだ！

三國志Ⅳ

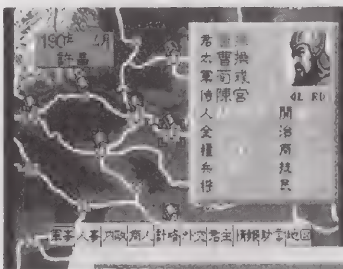
●ジャンル／SLG●メーカー／光栄
●発売日／9月29日発売●価格／¥10,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／可(8人)

初心者からマニアまで楽しめるのだ

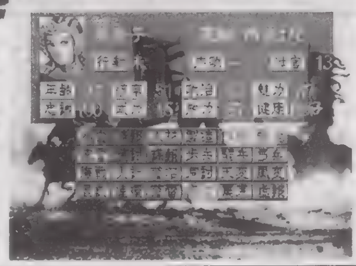
あの人気歴史SLGがPSで発売された。4作目ということでシステムも洗練され、「三国志」ファンにはたまらないデキとなっている。武将の存在も前面に出ているので、独自の世界を楽しめるのだ。

勝つために必要な3つのポイントを伝授！

人々が愛してやまない「三国志」。その壮大な物語をゲーム化したのがこの「三國志Ⅳ」だ。タイトルを見てもわかるように、このシリーズもすでに4作目。シリーズを重ねるごとに、完成度が高くなっているのがファンが多い理由だ。この「Ⅳ」では、「三国志」最大の魅力ともいえる武将の存在に重点が置かれている。登場する武将にスキル（これがないと命令できなかったり、計略が使えなかったりする）を持たせることにより、個性を出すことに成功しているのだ。能力値だけでなくスキルの有無が武将を配下にする上で重要なポイントになってくる。その他の部分もパワーアップしている。戦争では使える計略や兵器も増え、より奥深い戦術が必要になった。通常の内政場面でも、開発を配下の誰に担当させるかで商業値などの上がりかたが違ってくる。プレイヤーは、より君主としての手腕が問われるのだ。ここではシリーズのファンはもちろん、初めてこのゲームをプレイする人のために、ポイントごとに攻略していくぞ。



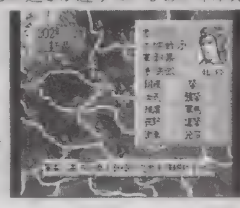
◀キミだけの歴史を体験しよう 好きな武将、嫌いな武将も思いのままにあやつれる



▶新らしく武将たちにスキルが設定された 能力があるかないかで武将の価値が大きく変わる

オレが語る『三國志』の魅力

実は今、最も熱い三国志はゲームではない。講談社の週刊コミックモーニング人気連載中のマンガ「蒼天航路」が異様に格好良すぎ！ ちなみにオレってばワープロで「かく」と入力すると「賈文和」なんて変換されちゃうくらいの三国志好き。まあ、当然三国志ゲームの最高峰、光栄の「三國志」シリーズは第1作からばっちりプレイしてきたて、本題。今回のPS版「三國志Ⅳ」はかなり良くできている。特に、CDロム版の中ではピカイチと言っても良いだろう。が、パソコン（486マシン）を持っているなら、そっちの勝ち、って感じ。速さが違うモンなぁ。年末発売予定の98版「Ⅴ」にも超期待してるし、時間のかかるマルチプレイも妙に楽しいのが……！（Hことバカゲーマー魔王）

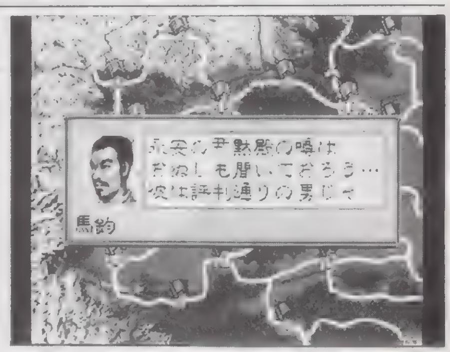


▶まあ、PS持ってて、1万以上払っても三国志か遊びたい人なら買いでしょう？

ポイント1 人材▶お気に入りの武将を配下にするために

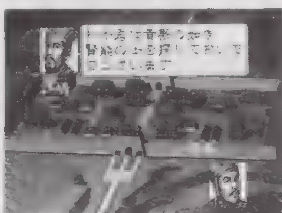
知将と勇将それぞれが織りなす人間ドラマ、それが「三国志」の魅力だ。このゲームでも400人以上の武将たちが登場する。武将には武力、知力、政治、魅力、統率の能力値を持っており、これらの数値が高ければ高いほど使える武将ということだ。武力、統率、知力が高いなら戦争要員にしよう。政治が高ければ人材登用などの内政に、魅力なら外交に向いている。またこの「Ⅳ」からは、武将それぞれにスキルが用意されている。スキルがないと数値が高くても命令を実行できない（人材のスキルがないと説得できない等）できるだけスキルの多い武将は見つけたら必ず配下にしよう。きっと役に立つぞ。

さて、良い武将はもちろん、自分の気に入っている武将はどうしても配下にしたいよね。前作までなら他の国の配下になっている武将でも人材登用のコマンドで簡単に配下にできたが、このゲームではよほど忠誠が低くないと引き抜きにくくなっている。計略で忠誠を下げるという方法もあるが、相手の国に知力の高い武将がいるとまず成功しない。一番早いのが戦争で捕虜にする方法。ひとりの武将のために戦争するのも何だか変だが、諸葛亮や趙雲などの武将ならひとりいるだけで戦争がかなり有利になるのだ。ただし捕虜にすると半年間は配下にならない（説得はできるが、まず成功しない）ので注意。説得するときは君主が魅力の高い武将でしよう。左下にオススメ武将の登場する都市をまとめたので参考にしてほしい。在野武将は登場するとその都市に留まらず、数カ月ごとに移動するので、出現したらすぐ配下に加えよう。ただしこれは史実モードのもので、仮想モードではランダム（年代は一緒）になるので注意。

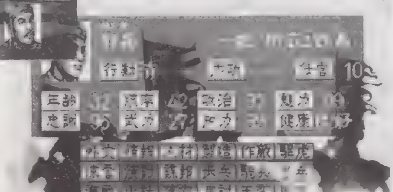


有名武将出現リスト

シナリオ1			シナリオ2		
●趙雲	代県	(189年〜)	●龐徳	西涼	(194年〜)
●張遼	晋陽	(189年〜)	●法正	成都	(194年〜)
●太史慈	北海	(189年〜)	●諸葛謹	廬江	(194年〜)
●諸葛謹	下邳	(189年〜)	●徐庶	徐州	(194年〜)
●魯粛	徐州	(189年〜)	●魯粛	徐州	(194年〜)
●陳宮	譙	(189年〜)	●郭攸之	梓潼	(200年〜)
●郭嘉	許昌	(189年〜)	●陸遜	呉	(200年〜)
●徐庶	許昌	(189年〜)	●龐統	襄陽	(200年〜)
●周瑜	廬江	(190年〜)	●諸葛亮	襄陽	(200年〜)
●甘寧	江州	(190年〜)	●馬謖	襄陽	(200年〜)
●諸葛亮	下邳	(200年〜)	●馬良	襄陽	(200年〜)
●龐統	襄陽	(200年〜)	●姜維	天水	(210年〜)
●馬良	襄陽	(200年〜)	●鄧芝	襄陽	(210年〜)



▲前作までは人材登用の方法だった。この「Ⅳ」では成功率が低い。よほど忠誠が低い場合じゃないと、まず引き抜けないのだ



▶戦争で勝ち、捕虜にしてしまえばこちらのもの。しばらくの間は説得に応じないので配下にできないが、他の君主に取られる心配はない。



▲毎月順番が回ってきたら、在野武将がいるかどうかチェック。相性もあるが、君主が説得に行けばだいたい成功する。逃げられないうちにゲット

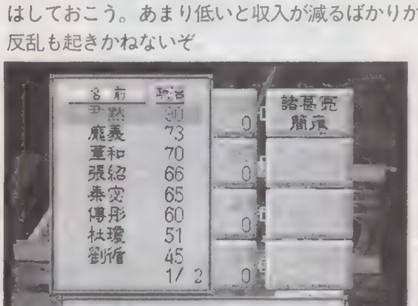
Q&A

Q：武将のスキルはどうしたら増えるのですか？
A：最初からいる武将たちは、スキルが決まっている。これを増やすには経験を積むのが確実だ。戦争をすれば火計や風変、海戦、弓兵、落雷などの戦争に関係あるものが、内政をしていると人事、製造といった内政関係のものを覚えるんだ。戦争は攻撃や火計をしたり移動したりすれば経験値がもらえる。内政も開発などでOK

ポイント2 内政▶自分の足下を強固なものにするために

何をするにもお金は必要。というわけで、ゲームが始まったらまず内政に力を入れよう。このゲームでは毎年1月に金、7月に兵糧の収入がある。これから武将の給料を引いたものが、その都市の予算というわけ。

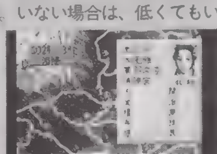
基本的に内政は担当の武将と費用を決めるだけで、金が続く限り自動的に行ってくれる。このとき重要なのが政治の高さ。スキルは関係ないのでだれでもできる。担当は2人まで配置できるので、必ず2人にやらせよう その方が数値の上がりがいいからだ。後民忠も忘れてはならない。この数値が高いか低いかで収入が大きく違ってくるのだ。魅力の高い武将に施しをさせて、70以上にはしておこう。あまり低いと収入が減るばかりか、住民反乱も起きかねないぞ



◀担当する武将は、2人ずつ設定できる できるだけ政治の高い武将の方がいい 内政をしていても他のコマンドは実行できるぞ

開発

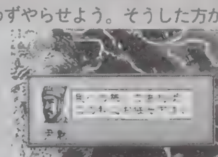
その都市の農業の開発度をしめす。この数値の高さで、7月にもらえる兵糧の量が決まってくる。収入時期に合わせて春夏に重点的に行うのがいい。担当する武将の政治力が高ければ上がりがいいので、2人とも政治の高い武将にするのが理想 いない場合は、低くてもいいから2人を必ず配置しよう。序盤はどの都市も開発が低いのでしっかり上げよう。



▶都市のデータには常に目を光らせよう

民忠

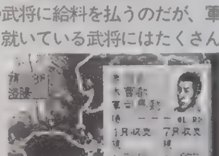
住民の君主に対する忠誠度をあらわす。収入の量に関係してくるばかりか、反乱も起きかねないので、まめに兵糧を施そう。その時は魅力の高い武将の方がいいぞ。たまに武将の方から「やらせてくれ」と志願してくる時があるが、その時は迷わずやらせよう。そうした方が普通に施すより効果がでかい。ランダムなので出るまでキャンセルし続けるのもテだ。



▶志願してきた武将の場合は、効果が約2倍だ

商業

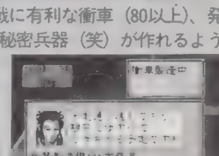
いわゆる街の発展度 この数値が高いと1月にたくさんの税金が入ってくる。そのため、開発とは逆に秋冬中心におこなった方がいいぞ。これも政治の高さがポイントになる。収入時に配下の武将に給料を払うのだが、軍師や将軍といった役職に就いている武将にはたくさんあげなくてはいけないので、序盤は軍師はともかく将軍にはあまり任命しないように



▶LRボタンで収入予定表が見られる

技術

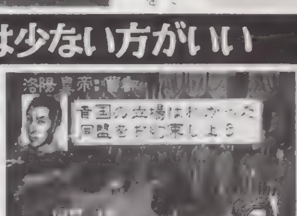
その都市の技術力の高さをあらわしている 技術が高いと弓などの兵器を製造できるので買わずにすむ。また数値が高ければ、商人から買うことのできない最強の弓、連弩（60以上）や攻城戦に有利な衝車（80以上）、発石車（100以上）など、秘密兵器（笑）が作れるようになる 製造する時も志願してくる武将に任せよう やはりこちらの方が有利だ



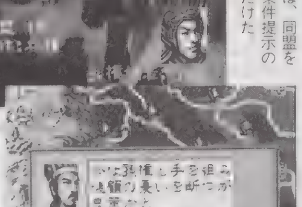
▶兵器製造 完成するのかとても楽しみだね

敵対する国は少ない方がいい

序盤は国力も少なく周りは敵だらけ 一匹狼を気取ってみるのもいいが、ここは敵国をひとつに絞りその他の国とは同盟を結ぼう 国同士には敵対心という数値があって、これが高ければ高いほど仲が悪いのだ。なかなか同盟を結んでくれなければ、贈り物をするなどして敵対心を下げてから外交してみよう 同盟国になれば戦争の時、共同して攻め込んでくれるようになるぞ コンピュータは追い込まれたとき、よく同盟を結ぼうとしてくるが、こんなときは丁重にお断りしよう。



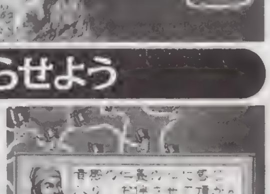
◀条件さえ合えば、同盟を結んでくれる 条件提示のチャンスは3回だけだ



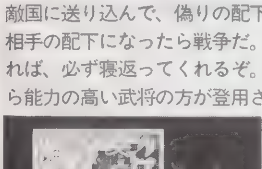
▶初心者は軍師に意見を聞いて、それに従ってみるのもいいかも

計略で相手を弱らせよう

内政部分で使える計略は全部で6種類。中でも使えるのが埋伏の計。忠誠の高い武将を敵国に送り込んで、偽りの配下にするもの。相手の配下になったら戦争だ。戦場に出ていれば、必ず寝返ってくれるぞ。埋伏させるなら能力の高い武将の方が登用されやすいようだ スキルは関係ないので、知力が低くても武力があり忠誠の高い（95以上は必要）武将を送り込もう。この方が戦場に出される確率が高い 後、焼き討ちで相手の兵糧を減らすのもいい これをやるなら収入の前の月である、6月に攻め込むように1月ぐらいから連続してやるようにしよう



▲コンピュータも埋伏の計を使ってくる。キミは周瑜のように見破れるか？



▲焼き討ちは、成功すると相手の兵糧を1割減らせる。連続して行なえ。

内政向きの武将ベスト5



郭嘉奉孝

知力99、政治92、魅力89 荀彧の推薦により早くから曹操に仕える 曹操が幕僚の中で最も信頼していた参謀だったが、皮肉にも若くして病に倒れる 赤壁に大敗した曹操が「奉孝がいればこんなことにはならなかった…」ともらしたとか 常に的確な意見を与える名参謀



荀彧文若

知力97、政治80、魅力84 曹操幕僚の中心的人物 呂布と劉備を駆虎呑狼の計を発案することで反目させたのは有名。軍事面より内政面で優れていた武将だった。皇帝になろうとした曹操を諫めるが、逆に怒りを買い、送られた空の器の意味を悟り自殺 後で曹操はかなり後悔したようだ。



魯粛子敬

知力92、政治95、魅力90。周瑜の推挙により孫権に仕える。曹操という強大な敵に対して、劉備との同盟を結ぶことにより戦いに勝利をもたらした功績者。どちらかというとお人好しの性格で、いつも諸葛亮に丸め込まれていた。周瑜亡き後は彼の遺言どおり呉の参謀になった。



陳宮公台

知力84、政治85、魅力67。董卓暗殺に失敗し、追われる曹操を助ける 一緒に行動するが、曹操の行動に疑問を抱き別れる。その後呂布の軍師として仕えるが、献策が聞き入れられず敗北し、捕らわれる。才能を惜しんだ曹操に配下になるよう勧められるが、毅然として死を選んだ



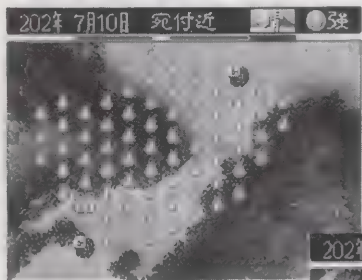
張昭子布

知力88、政治98、魅力83。孫権の兄、孫策の頃からの参謀 「国外は周瑜、国内は張昭」といわれ、おもに呉の内政面を担当した。常に戦を回避しようとする慎重派で、赤壁の戦いでも民のためを思い、降伏を主張したが諸葛亮の弁説の前に敗れる 呉の参謀の中では最も長生きした

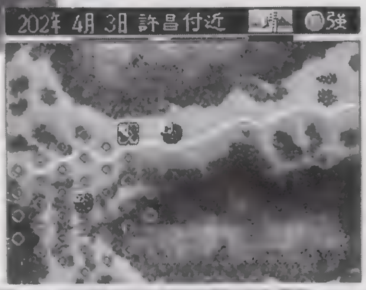
Q&A
Q：軍師や侍中、将軍などはどういった武将がなれるのでしょうか？ 何か基準みたいなものがあるのですか？ 教えて下さい
A：軍師や侍中といった人たちは、何かと助言してくれるので助かるよね 軍師は政治80以上、知力90以上でなれるぞ 侍中は政治85以上でＯＫ 将軍は統率と武力の合計値が150以上なら任命できる。実はこれゲームのマニュアルに書いてあるのだ。ちゃんと読もうね

ポイント3 戦争▶中国大陸を統一するために

ゲームの目的が中国大陸の制覇というわけで戦争は避けて通れない。戦争に勝つには、あの孫子も言うように「敵を知り己を知れば百戦危うからず」というわけで、まず情報で相手の兵力、兵糧などを調べよう。指揮する武将にもよるが、ほぼ倍いれば楽勝だ。また、火計や風変などの計略が使えるのであれば、足の速い騎兵で逃げ回り兵糧がなくなるのを待つという作戦が使える。これなら時間がかかるが、相手より少数で攻められるのでオススメ。



普通の場合攻めるなら弓兵がいい。兵数分の弓をそろえる（商人から買うか、製造する）必要があるが、射程距離の長さはかなり魅力。強弩（威力2倍）、連弩（威力3倍）とパワーアップしていけば無敵の軍隊となりうるぞ。計略とうまく組み合わせよう。



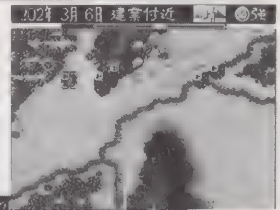
▲火計と風変を組み合わせれば、相手より少ない兵力で勝つこともできる。さらに天変を持っていれば、言うことなしだ 火計ならたいていの武将は持っているぞ 必ず軍団に組み入れよう

▶弓は離れた敵を攻撃できる。もちろん反撃は受けないのだ。強弩だとさらに射程距離が増える。連弩は訓練度が高いとかなり相手の兵力を減らせるぞ。弓兵のスキルを持っていれば、威力はさらに倍だ

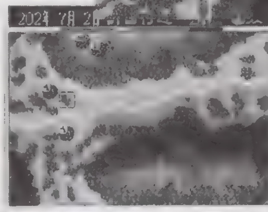
野戦

相手との兵数が同等かそれ以下の場合だいたいこの野戦となる。攻め込む都市により地形は変わるので注意。火計で攻める場合は火の付きにくい山か川（山は風の強さによって変わるが川は絶対に火が付かない）で戦うといい。移動力は兵士の訓練と士気の高さに比例するから、攻め込むときはよく訓練しておこう。ただし騎馬なら移動力が固定されているので、兵糧攻めなら騎馬隊だ。

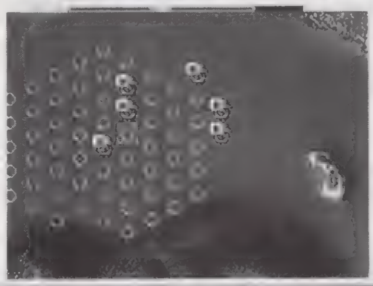
赤壁などの特定の地域は陸地がほとんどない海戦となる。ここでは船（移動力固定）で戦うので、逃げ回ることができない。つまり兵糧攻めができない。火計もほとんど使えないのでここだけは正攻法で行くしかない。ここではスキルの海戦があれば、武将の攻撃力が2倍になるので、持っている武将はぜひ参加させよう。



▶川がある戦場なら、必ずその上で火計をしよう 絶対に火が付かない場所なので安心だ。



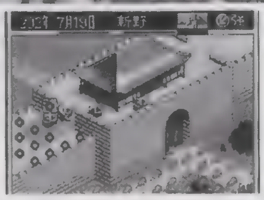
◀川がなければ山の上で戦おう、火は付きにくいし、うまくいけば落石で相手を攻撃できる



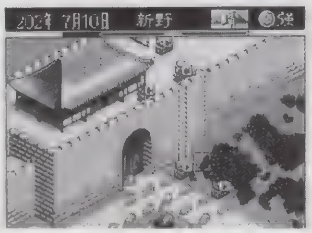
◀江夏や長沙から柴桑を攻めるとあの有名な赤壁だ 兵数がものをいうぞ

攻城戦

兵力が少なかったり、不利になると敵は場内に退却する。そうするとこの攻城戦に。ここでは騎馬隊は使えない（選択できるが城壁は登れない）ので注意。城壁に登る前には情報で相手の武将をチェック。落石のスキルを持っていたらムリに登らず城門を攻撃しよう。



◀一度城壁の上に登ってしまうと降りられない





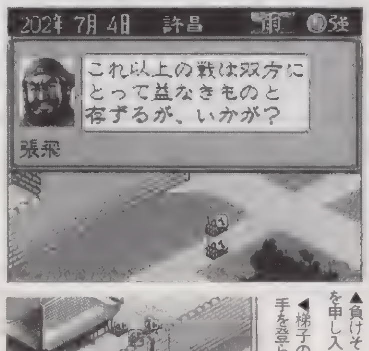
◀落石に当たると下まで落とされてしまうので注意

▲攻城戦では、火計はあまり役にたたない 都市の価値を下げるだけだ

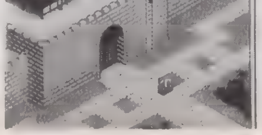
攻めこまれたら…

コンピュータはかなり有利にならないと攻めてこない。兵力が劣っている場合はいったん野戦に出てみて敵の兵力を確認しよう。火計が使えるのであればここで少しでも減らしておくのもいい。その後城内に退却し援軍を待とう。

攻城戦では城壁の上に配置してしまうと下に降りられないぞ。落石のスキル（隣接している敵には使えない）があればいいが、ない場合は敵が梯子にいる時に攻撃しよう。梯子の上では防御力がかなり低い。なんとしても相手を城壁に登らせないようにしよう。

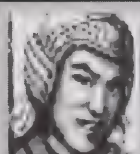


▲負けそうなときは、停戦を申し入れてみよう。



◀梯子の上をふさいで、相手を登らせるな！

戦争向きの武将ベスト5



趙雲子龍

統率96、武力98、知力85。始めは公孫讃の元にいたが、劉備と出会い以後最後まで付き従う。常に冷静沈着でまさに武人の鏡。長坂坡の戦いでは劉備の一子、劉禅を胸に抱いて曹操軍100万の中をたった一騎で駆け抜けた強者。また、名軍師諸葛亮の信任も厚く、「我が右腕」とまで言われた。



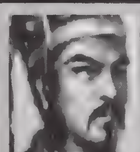
関羽雲長

統率100、武力98、知力82。桃園の誓いで有名な劉備の義弟。その見事な髭から皇帝に「美髭公」と呼ばれた。董卓配下の華雄に始まり、顔良、文醜など名だたる武将を何人も斬り捨てるほどの豪傑。知謀にも優れ曹操軍を震え上がらせた。中国では神様にまでなった有名人。



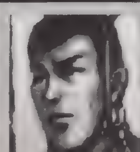
司馬懿仲達

統率98、武力61、知力99。曹操の幕僚で諸葛亮のライバル的存在。何度か諸葛亮に敗北はしたものの、結果として四度にわたる蜀の北伐を阻止しきった。曹操の死後、彼の予言通り司馬懿はクーデターを起こし国を乗っ取る。「三国ことごとく司馬懿に帰す」という諺のもとになった。



諸葛亮孔明

統率97、武力55、知力100。あまりにも有名な天才軍師。三顧の礼に応じ27歳で劉備の軍師になる。赤壁の戦いでは単身呉に乗り込み、降伏派の張昭ら幕僚を弁説でねじ伏せ、開戦に踏み切らせる。十万本の矢を3日で得たり、風向きを変えたのは有名な話。計略では司馬懿より一枚上手。



周瑜公謹

統率97、武力78、知力98。呉の将軍。諸葛亮の協力で赤壁にて曹操軍を破る。「演義」では短気でプライドの高い人物のようにえがかれているが、実際は物腰穏やかで、度量の広い人物であったようだ。さらに容姿が端麗であったため、人々からは「美周郎」と呼ばれていた。

Q&A

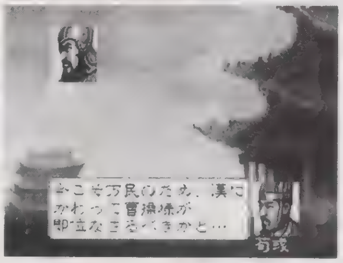
Q：武将同士で相性があるとのことなんだけど、どういう人たちが仲がよいのですか？

A：基本的に史実で君主と部下の関係だった武将は仲がいい。曹操と郭嘉、劉備と諸葛亮、孫権と周瑜といった感じにね。当然同じ君主の元で働いていた人同士も相性がいいぞ。これは引き抜きなどで重要なポイントだ。

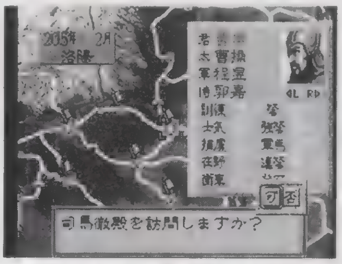
『三國志Ⅳ』マスターとなるためのポイント

イベントを見よう

この「三國志Ⅳ」には歴史上にあった出来事がイベントとして用意されているのだ。簡単に見られるのが、皇帝イベント。どの君主でもいいから玉璽を手に入れ、大陸のほとんどの都市を自分の領地にする。そして洛陽に移動するだけ。すると侍中が皇帝になるように勧めてくるのだ。条件が簡単なので、ぜひ体験してほしい。他にも条件が厳しいがいろいろある。劉備があの天才軍師、諸葛亮を得るため三回も彼の家を訪ねた三顧の礼なんてのもあるらしい。ポイントは実際、諸葛亮が軍師となった207年までに徐庶を配下にすること。劉備だけでなく曹操でもできるようなので、ぜひ見つけてほしい。他にもパソコン版には、曹操の反董卓連合同盟イベントが。



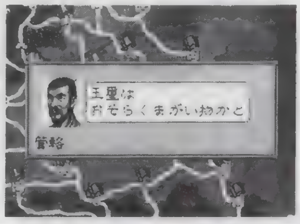
▲条件がそろうと侍中が皇帝になるように勧めてくる。さて、キミならどうする？



▲史実で劉備は、司馬徽こと水鏡先生から臥龍（諸葛亮）と鳳雛（龐統）の話を聞かされる

アイテムを手に入れろ

イベントと同じように実際、武将が使用した武器や馬などがアイテムとして存在している。手に入れる方法として一番早いのは、持っている武将を捕虜にすること。方天画戟なら呂布というように、持っている武将は歴史と同じなので探すのは簡単だ。後、人材捜索でたまにアイテムを見つけてくることがある。武器などは、装備すると能力が上がるがひとりに付きひとつしか効果がない。いくつも同じ武将に与えられるが、一番効果の高いアイテムの効果しか現れない。



◀アイテムにはニセモノがある効果が表示されないのかソレ

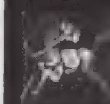
あるとうれしいアイテム



●孫子の兵法書
忠誠＋10、知力＋[illegible]



●[illegible]
忠誠＋15、知力＋[illegible]



●赤兎馬
忠誠＋15、[illegible]らの逸品で[illegible]布の愛馬だった[illegible]関羽のものに



●七星の剣
忠誠＋15、[illegible]の宝石がちりばめられた宝剣。董卓暗殺を企てた[illegible]から譲り受けたもの



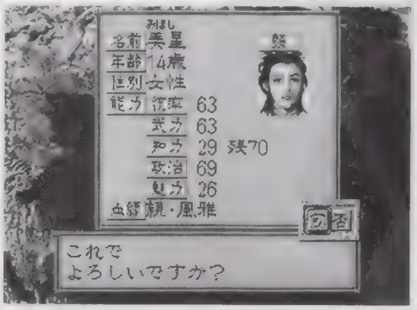
●蛇矛
忠誠＋7、[illegible]に曲がっていることからこの名が付いた。

新武将を作ろう

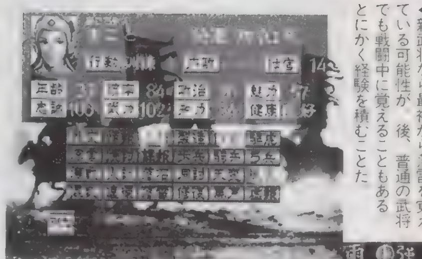
このゲームでは100人ものオリジナル武将を登録し、ゲームに登場させることができる。しかも女性も登録できるから（男性70人、女性30人同じ顔は使えない）好きなあの子の名前を入れてみるも良し、マンガやアニメのキャラや日本の武将を登場させてみるのもおもしろいかもしれない。

能力値はランダムに決められたものにボーナスポイントをプラスしていく。上限は99なので諸葛亮みたいなスーパーキャラを作るのは難しい。もちろん君主も作れるぞ。こちらの能力値はすべて50。これにボーナスをプラスするのだが、このボーナスは年齢によって変わる（30歳〜40歳ぐらいがいいかも）。

しかし新武将の利点は、なんといってもスキルだろう。どのスキルを使えるのか全くランダムなので、うまくいけば最初から落雷を使えるかもしれない。どうしても落雷を持った武将を作りたければ、いったん登録した武将（先に能力値の高い武将を作っておく）でゲームを始めてみて情報でスキルをチェック。持っていなかったらリセットをして、登録変更で武将の名前だけを変更する（もちろん同じ名前でもOK）。こうすればスキルは変化するから、いつか最初から落雷を持った武将を登場させられる。確率的にはけっこう簡単に出るみたいだぞ。



◀能力値はランダムで変化するので、気に入ったものが出るまでキャンセルだ



◀新武将なら最初から落雷を覚えている可能性が、後、普通の武将でも戦闘中に覚えることもあるとにかく経験を積むことだ



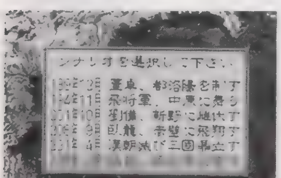
▶相手の兵力を9割も減らせる悪魔の計略。だが自軍にも落ちる可能性があるので、乱用は禁物だ。ここぞというときに使おう。

皇帝になろう

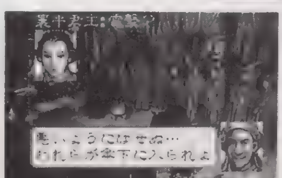
あんまり意味はないけど、オリジナルの新君主を皇帝にするというウラワザだ。まず新君主でシナリオ6でスタート。曹叡、劉禅、孫権も全部自分で操作する。始まったら誰でもいいから、外交で新君主を降伏させて部下にしよう。で、新君主を部下にした君主を戦争で殺して、跡継ぎを新君主にする。するとその君主の情報画面を見ると皇帝と表示されているぞ。



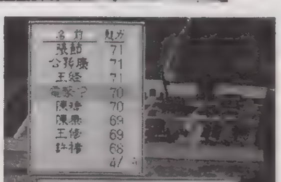
◀呼び名が皇帝と言うだけで、特に利点はないが何となくいい気分



▲シナリオ5か6を選ぼう。勢力数も少ないし、最初から他の君主が皇帝だから。



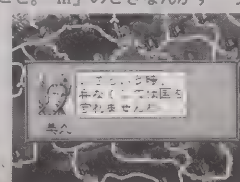
▲まず外交で新君主を配下にしよう。元の皇帝は誰でもいいぞ。



▲皇帝がお亡くなりになったら新君主を後継者に選ぼう。これでOKだ

オレが語る『三國志Ⅳ』の魅力

このゲームの何が楽しいかというと、私にとっては〝大量殺戮〟ができることでしょうか。弓兵能力を有する武将で率いた3万人の連弩部隊による火矢攻撃の凄ましさといったら… ぜひお試しを。無力なモノどもを力でねじ伏せる楽しさが味わえますぞ。ほかにも、自軍に倍する敵兵力を火計を駆使して壊滅させたときの快感は、代えがたいモノがありますなあ。今までの光栄「三國志」シリーズの中でも顕著に現れているこういう点が、「Ⅳ」最大の魅力だと私は断言しますぞ。でも、私のもっとも好むプレイは、究極の一国を育て上げること。「Ⅲ」のときなんかずーっと許昌1国でプレイしていたもんですぞ、懐かしいなあ。（天は我を見放したーS）



▶ちなみに、ウチの近所では中古で¥7,800で売ってたから、探して見れば安く買えるかも

三國志Ⅳ

Q&A

Q：お金がなかなか貯まらなくて、兵隊が雇えずムリして戦争しても負けてばかりで都市が増えません。どうしたらいいでしょう？

A：……。とりあえず地道に開発をし商業値と民忠を上げるのがいいでしょう。先は長いのですから、少しづつ兵士を雇い訓練し、武器を買い揃えてから戦争しよう。でもせっかちなキミにこっそり教えると、空白地に、12月と6月になったら移動し次の月にあるもの全部持って戻ってくるのだ。これでちょっとはラクになるぞ

戦闘テクニックからフローチャートまでVF-9を徹底解剖

スペースグリフォンVF-9

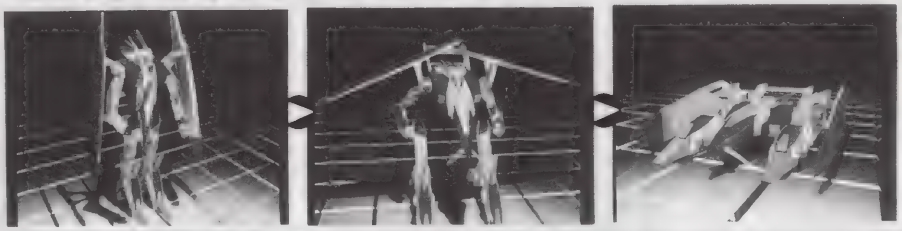
●ジャンル／RPG●メーカー／パンサーソフトウェア
●発売日／'95年1月27日●価格／¥4,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

定価は安いのに、クオリティーは超高い名作

SFを素材にしたアクション性の要素がたっぷりと詰め込まれたRPG。「まだクリアできないよ〜」とお嘆きの方に送る完全フローチャートと全フロアマップをドドーンと大掲載！ これさえ読めばクリアしたも同然だ!!

ロボットアニメの世界を満喫できるRPG!!

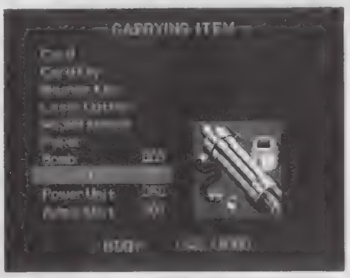
ロボットアニメに欠かせない要素の1つとして、変形することがあげられるよね。この『VF−9』はそのへんの要素をバッチリ採り入れた3Dダンジョン型RPGだ。変形したときに見られるゲーム画面の視点の変化や、効果音に関しても相当こった演出がされているので、RPGファンだけじゃなくロボットアニメファンにもたまらない作品だ。



◀この素晴らしい変形ロボットアニメーションが、VF−9の魅力の1つかも知れないね

戦闘に生きぬくための5つの法則

リアルタイムに戦闘が始まるこのシステムは、うまく戦っていかないと最後まで行けない、ちょっぴりシビアな難易度になっている。例をあげると弾倉とかのアイテムが決まった数しか出ないため途中で行きづまってしまったり、持っている武器類を破壊されたりして、クリアを断念してしまった人もいるとか。つまりクリアするにはアイテムを節約しつつ、戦闘の立ち回りをうまくやらないといけないワケ。そこで戦闘が有利になる必勝の法則を5つほど伝授しよう。ゲーム展開が楽になるぞ。



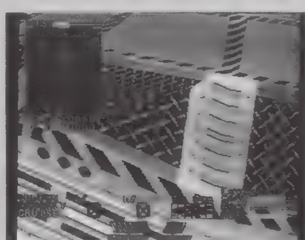
法則・その1 戦闘中は立ち止まるな！

戦闘中、敵は無茶苦茶に弾を撃ってくるわけではなく、もちろん自機を狙ってくる。あたり前のような話だが、このことで1つの必勝の法則がみえてくるよね。つまり、敵と向かい合った時は、できるだけ動きまくれってこと。機動力を巧みに使い移動しながら攻撃したり、ボクサーのようにヒットアンドアウェイで撃ちまくったら移動するような戦法で、敵の攻撃をなるべく当たりにくいような状況を常にたもつことが大切。このゲームの後半では、いかに敵の攻撃を避けれるかが、大きなポイントとなってくる。盾を使った防御もよいが、なるべく早くこの戦法に慣れておこう。



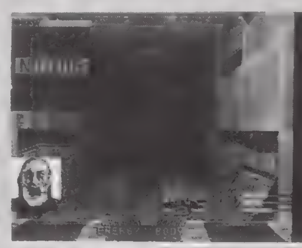
法則・その2 よそ見は危険！

上方に設置されたガードアームや、フラフラと浮遊しながら攻撃を仕掛けてくるフライやブレスツやブイを攻撃する時は、どうしても視点を上に向けてしまうよね。実はその行動がけっこう命取りなのだ。システム面で上を向く時はどうしても立ち止まることになってしまう。法則その1でも書いたとおり、立ち止まるイコール大きなダメージを喰らうのだ。だから上にいる敵と遭遇した時は、その場を1回去ってある程度視点を高めに上げておき、もう1度戦場に行くといった戦法がいいぞ。ちょっとめんどうかもしれないが、最も効率が良い戦法だ。急がば回れなのである。



法則・その3 間合いを計れ！

距離というのは戦闘に関して重要なポイントの1つ。遠ければ敵の攻撃は当たりづらいが、こちらの攻撃も同様に当たりづらくなる。逆に近ければ、シールドで防御できないくらい攻撃を受けてしまうが、敵を的確に攻撃できるようになる。つまり敵との相対距離には、攻撃・防御しやすい中間ポイントがあるのだ。この距離は実際に戦ってみて、自らその感覚をつかむしかない。しかし1回感覚がつかめると、その後の戦闘がグンと楽になるので早めになんとかするようにしよう。そうすれば、追ってくる敵や、逃げる敵も自機を前後に操作して、戦闘を有利に展開できるぞ。



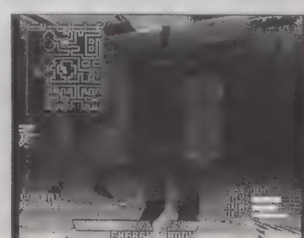
法則・その4 アサルトモードがお得!?

操作の慣れていない最初のうちは、戦闘用2足歩行形態のコンバットモードと移動用高走形態のチェイサーモードの中間体型、アサルトモードを多用するようにしよう。利点その1は、コンバットモードよりも防御力が高いから攻撃を受けても、ダメージが小さくてすむこと。利点その2は、戦闘しやすく、移動スピードもそれなりにあるのでゲーム展開をスムーズに進められること。そして利点その3は、視点が天井と地上の中間地点にあるために、あまり視点を上下に移動しなくても良いということ。この3つめの利点がアサルトモード最大のメリット。操作に慣れるまではこれだ。



法則・その5 多数の敵には要注意!!

今までの1〜4までの法則は、あくまで1対1のもの。応用すれば多人数の敵にも使えるのだが、やっぱり多勢に無勢。多人数で戦えば、戦闘は有利になるのが道理なので、なるべくなら1対1で戦うようにしよう。もし固定されていない機動性能のある敵が数体あらわれた場合は、自機を前後左右に動かして敵を分裂させるようにしむけるのだ。そして孤立したところを狙い撃つ！ これがベストな戦法だ。後半戦は、ボス戦でもないかぎり、ほとんど多数で待ち伏せしたりしているので、その中に無理に突っ込まず、マップをみて引き離して倒すことを考えてから戦うように心がけよう。



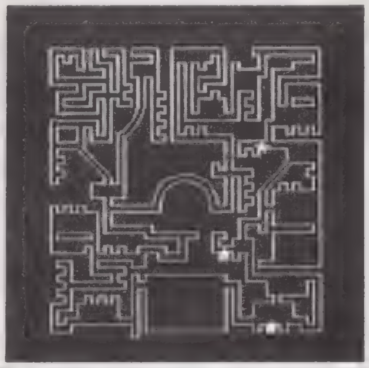
Q&A

Q：ラストのボスがどうしても倒せなくて、エンディングが見れずに困っています。なにかアイテムを使ったり特殊なことをするんでしょうか？
A：うんにゃ それはキミの攻撃方法が良くないだけだと思うぞ キミは弱点部分の赤いポイントだけをこまめに狙っているんじゃないかな？ 戦法は、威力の高いビーム系の武器を破壊されないように使い、根気よく戦うしかない。盾以外の所なら当たり判定があるので足を中心に狙い、盾をどかしたら胸といった感じで攻めよう。

全フロアのHELPルーム&ワンポイントを一挙掲載!!

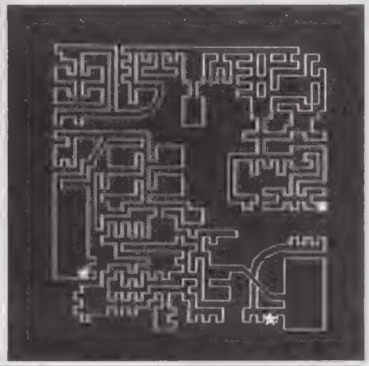
LEVEL 1 [全エリア]

手に入る武器・アイテムは、小型ビーム砲×2、小口径バルカン砲×1、小型ロケットランチャー×1、メガレーザー×1、カード×1、カードキー×1、リペアユニット×31、パワーユニット×22、ヘルプルーム×3。全体的に見ると、リペアユニットが多めにあるが、後半戦のため節約するようにしよう。また、このフロアは3回くるので、ヘルプルームも節約しておくべし



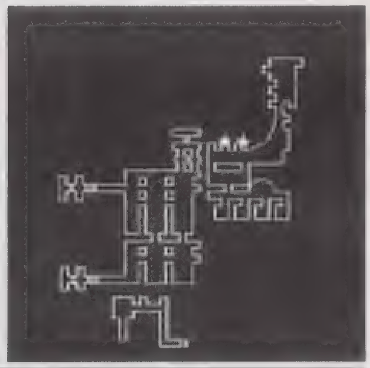
LEVEL 2 [全エリア]

このフロアは南西エリアと北東エリアの2つに大きく分かれている。どちらも、それぞれ違うフロアを経由しないと来れないようになっているぞ。手に入る武器・アイテムは、小型ビーム砲×1、小口径バルカン砲×1、小型ロケットランチャー×2、小型リニアキャノン×1、リペアユニット×10、パワーユニット×5、マスターキー×1、ヘルプルーム×2



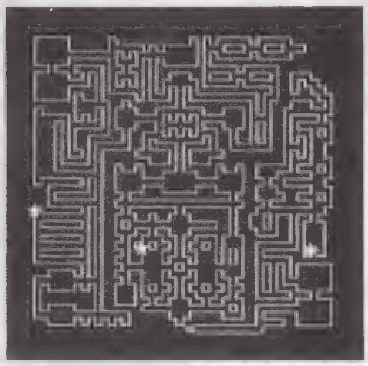
LEVEL 3 [全エリア]

ひょうきんでお調子者のスマイリーがストーリー前半でパージを終了させているために、自分がこのフロアに来るときにはすでに安全地帯となっている。そのためか、手に入るアイテムや武器が全くない。このフロアは、2階北東エリア終了後と、4階東エリアに向かう途中と終わった後の3回来ることになっているので、その間に2つのヘルプルームを有効に使おう



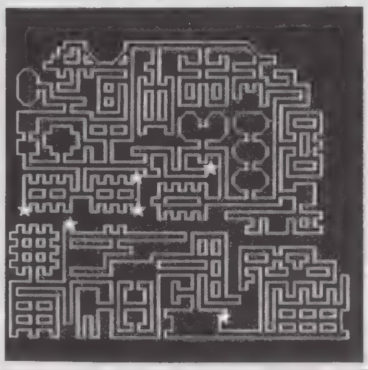
LEVEL 4 [全エリア]

マップを見ると全部つながっているように感じるが、隔壁だらけで行きたいところにすぐ行けない迷路のようなフロア。ここは1度しか来ないので、アイテムの取りのがしないように注意しよう。手に入る武器・アイテムは、小型ロケットランチャー×1、リペアユニット×2、パワーユニット×7、光学記憶ディスク×1、ヘルプルーム×1だ



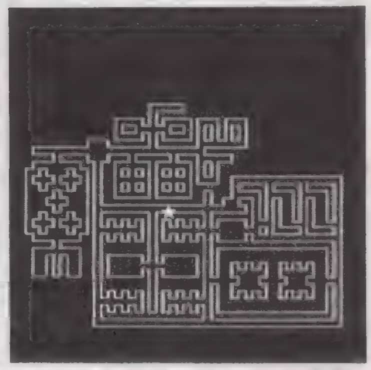
LEVEL 5 [全エリア]

北エリアと南エリアの2つに分かれるフロア。南エリアでは、中型ビーム砲、中口径バルカン砲は必ず手に入れよう。もちろんリペアユニット×10とパワーユニット×10も忘れずに。後半で来ることになる北エリアでは、大型口径の武器類が手に入る場所は要チェック! 敵が強くなってきているので、2ヶ所あるヘルプルームは有効に活用しよう



LEVEL 6 [南エリア]

ここに来たらパージを進めながら強力な武器を手に入れよう。このエリアでは、中口径バルカン砲×1、中型リニアキャノン×1、中型ロケットランチャー×1、中型ガンランチャー×1、大口径バルカン砲×1、レーザーカッター×1、リペアユニット×9、パワーユニット×10が手に入るぞ。ちなみに敵も強くなっているので、1つしかないヘルプルームは大切に……。



※★印はHELPルームのある場所

前半フローチャート

第1層シャトルルーム→怪物と遭遇し、交戦して逃げられる→HAMLETの警備員がゾンビ化しているのを発見→第1層のパージを終了→HAMLETのガードシステムが壊れていることを知る→MARIAと共に第2層へ行く→第2層のマスターキーを入手→警備隊詰所でNo.369感知センサーを入手→NO.369計画報告書のディスクを入手→また怪物と遭遇し、戦うが逃げられる→MARIAと遭遇しパージ終了→BOSSの命令でディスクを届けに第7層へ行く→データバンクに到着。データープロテクションを解除しMARIAのバックアップのため第4層へ向かう→バイオモンスターと戦闘しMARIAを救出→バイオモンスター隔離施設を封鎖→第4層南エリアをパージ。MARIAを追って第5層へ→MARIAに頼まれパーツを探す→東側の工場地区を爆破!→第5層南エリア最後の敵を撃破し、MARIAと合流→MURDERを支援。HAMLET異変の原因のブリーフィングのため第7層へ→データーバンクで情報を入手→NO.369の正体がわかる。THIEFの報告で第9層へ行く→マップに正体不明の反応→THIFEを発見。しかし、NO.369のために発病、凶暴化してKIDを襲う→THIFEとMUDERが交戦。そこに怪物も出現して混戦となる。ここでTHIFEとMUDERが戦死。BOSSに報告し、パージを終了。VF-9の武装強化を兼ねて第6層へ向かう→レーザーカッター入手→工場区画をパージ。第8層に生命反応があり、BOSSに来るように命令される→動力源貯蔵庫に到着し、レーザーカッターを使い隔壁を破ってフランシスを救出。その後は第6層のパージへ→エリア最後の敵を倒しパージ完了。未確認のエレベーターを発見→死後発病したMURDERと遭遇し戦闘に→グリフォンがパワーアップする。



◀シュッチヴィノフかグリフォンをパワーアップしてくれる



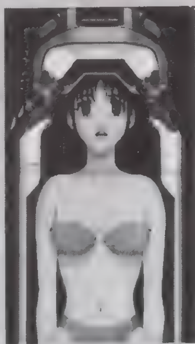
スペースグリフォンVF-9

Q&A

Q:僕は3Dポリゴンのゲームの操作が苦手なのか、うまくグリフォンを扱えず敵にボコボコにされちゃいます。移動しながら戦うテクニックを教えてください

A:次の頁で動きの戦闘テクニックについて3つほど書いてあるからまずはそれを読んでね。あと基本中の基本な動きのテクニックはR1ボタン、L1ボタンそれと方向ボタンの組み合わせた移動方法に慣れることが1番だ。

ステージ後半突入!!



前半は、グリフォンをパワーアップしたところで、だいたい一段落。グリフォンの扱いにもだいぶ慣れてきたはずだ。後半戦では、移動用高速形態（CRUISE）に変形できない変わりに、防御力と攻撃力がアップするが、敵の攻撃もいっそう強力になるので、気を抜かないように注意しよう。あと、主人公のヒロイン的存在メアリーが登場しはじめ、ストーリー展開も佳境に入るようになるぞ

敵キャラのタイプについて

ガードロボ



種類は探査用と戦闘用の2種類ある。また、移動型、設置型にも分類ができるぞ。AIが搭載されていないので、セキュリティーシステムで動く警備用ロボットだ。

オートノイド



HAMLETで、製造された兵器。軍事用に開発されたために装甲が厚い。また、自立型AIが搭載されているために、戦闘はそうとうキツイ展開になるぞ。

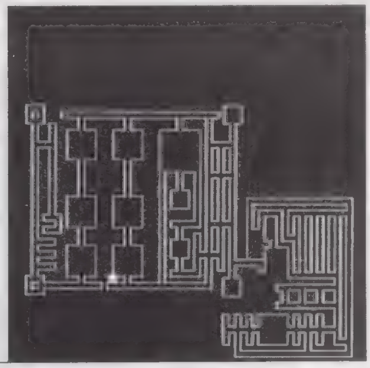
バイオモンスター



生物兵器で、動物系のものと植物系のものが存在する。No.369細胞が流出して、とり込んだタイプのものは、未確認生物として独自に進化するようになっている。

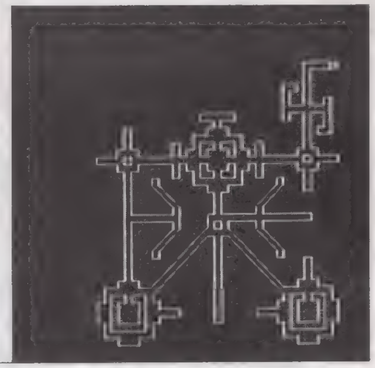
LEVEL 6 ［北エリア］

東と北にエリアが大きくわかれている。最初に来ることになる東エリアには、リペアユニット×14とパワーユニット×7が置いてある。ここでは直線通路に8つ設置されたガードアームに注意をすれば他は問題無いはず。北エリアは、ストーリー最後の方に来る場所なだけあって武器も強力な大型のものが用意されている。もちろんリペアユニット30個は取り逃さずに



LEVEL 7 ［全エリア］

データバンク室にいる隊長にディスクを渡すために訪れるフロア。つまり敵を全て撃破する必要はないのだ。なるべく敵と遭遇しないようにデータバンク室に行くようにしよう。しかし、レベルが低い場合は、今後の事を考えてレベルアップのために敵を全滅させることも1案だ。に入るアイテムは、中型ランチャー×1、リペアユニット×3、パワーユニット×6



LEVEL 8 ［全エリア］

ここは、北西エリアと南東エリアにわかれている。北西エリアは、ガードロボットだけが存在しており、アイテムもリペアが3つのみと通路的な存在。南東エリアはグリフォンをパワーアップした後に初めて来る場所。攻撃狙いのつけにくいフライには注意しなければならないが、ここで手に入る小型ロケットランチャーを使えば多少戦闘が楽になるぞ



LEVEL 9 ［全エリア］

このエリアはHAMLETの最下層。ルナティアーズの採掘場なだけあって、通路というより坑道といった雰囲気になっている。ここは4方向に延びた坑道があるが、先に進める坑道は北（マップ上で、右に延びている通路）に延びた1本のみ。敵は全部で9体出現するけど、全て倒さなくてもOK。坑道が広いから横をすり抜けて先に進むのもいいぞ



後半フローチャート

後半戦のフローチャートは、前半より厳しくなる戦いの攻略方法もちょっぴり交えながら教えていこう。

第8層南東エリア→全ての敵を倒すとエマージェンシーシステムが作動し、新たに6機の敵が出現するが、南の整備区画の奥にあるガードロボコントロールシステムを破壊すれば機能停止するので、慌てなくてもよい。システムには、防衛用のビームが8門付いているが、そんなのお構いなしにシステム本体だけを攻撃力の高い兵器で破壊する方が効率いいぞ。→配電室でケーブルを取る→配電盤の修理→第2層北東エリア→マグネットキー入手→インターミナルルームの端末機動→フロアマップ入手→コールドスリープ解凍用のパスワード入力→メアリー登場→第3層→フランシスを抱えた怪物と遭遇→第4層北西エリア→怪物を追うためにブロックを順番に封鎖する。注意点は1度封鎖したブロックには、2度と入れないのでアイテムを忘れずに取ること。→フランシス発見。怪物は排気口の中を通って東エリアに逃げる→バイオモンスターの隔離区画で敵のデータを入手→第3層へ上がってスロープを使う→第4層東エリア→怪物と遭遇し戦闘。ダメージを与えると逃げる→マリアと合流→コンラートが怪物を捕まえる→コンラート、怪物と共に爆死→第3層ビジュアルイベント。フランシスは、地球人への復讐のためにデータバンクにプロテクトをかけていたことを告白。一波乱あった後に彼女は改心し、対怪物用の兵器を作り始める。第5層に怪物反応を感知→第5層北エリア→怪物を探すためにブロックを順番に封鎖していく。ここも第4層北西エリア同様、ブロック内全ての敵を倒しアイテムを取ってから進もう。破壊力のある大型の武器が5種類も手に入るはずだ→1度出現した怪物と再び戦闘→パワードスーツを着たフランシスが、怪物の細胞を壊すアンプルを手にしながら登場。彼女の捨て身の攻撃で怪物は倒せる→第5層のパージを続行する→パージ終了後、マリアとラウツェンに合流する。そこへ倒したはずの怪物から通信が入り、第2層へ向かうためエレベーターに乗るが、敵の罠のためエレベーターは途中で止まる→第6層東エリア→怪物に取り囲まれたために3人は別れ離れになってしまう。ここは南西にあるエレベータを使い、一気に脱出しよう→第2層北東エリア→メイビル博士の所に行く途中の部屋で、ラウツェンを見かける→オレッグを倒して先に進むと今度はスマイリー機が出現。悲しい戦いが始まろうとするが、マリアがその間に入り込みスマイリー機を抱きかかえて「一緒に死んであげる」と言い、みずから壁を破壊して宇宙空間に2人で消えていく→メイビル博士の部屋に怪物の姿は無く第6層北エリアのマップが表示されていて、そこに向かおうとする。途中で隔壁につぶされたラウツェン機を救出→第6層北エリア→怪物との戦闘。火に弱いことが判明→爆弾の炎で怪物を倒すためコントロールルームに行き酸素循環パイプの位置を調べる→爆弾の設置→怪物をラウツェンのいる場所誘導。ラウツェンは自ら隔壁を操作してジムとメアリーのために犠牲となるが…。

この先は、第2層北東エリア→第1層シャトルルーム。



◀最後の敵となるVF-17svストライクワイバーン　この中に怪物が乗っている。

※★印はHELPルームがあるところ

Q&A

Q：セーブ画面で出てくるTIMEは、ゲーム開始からの所要時間と説明書に書かれているんですけど、イベントの時間も含まれている総計時間なんんですか？
A：ここでカウントされている数字は、グリフォンを操縦している状態時の時間のみ。ウインドウ画面を開いた時間や、音声データ（なんと9時間ほど音声データが入っている）が再生されている時間はカウントされていないわけだ。つまり、キミがプレイする総計時間の公式は、「タイムの表示時間＋9時間＋操作時間」てことになる。

弾切れが1番の敵!?そうならないための6Point！

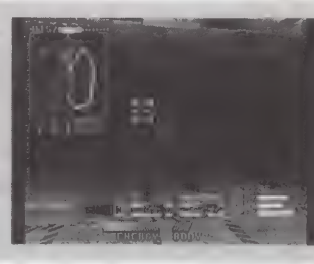
モードを使いこなせ

自機のグリフォンは、変形する3つのモードによって装甲と武器のバランスが大きく変化する。ビーム砲やリニアキャノンを使うときはエネルギー兵器の威力が上がるコンバットモード。反対に、エネルギー供給を必要としない兵器を使うときは防御力の高いアサルトモードに変形しよう。



弱点を狙え

敵と遭遇したときに、画面左上に現れる敵のデータは飾りじゃない！　この敵をスキャンしたデータには装甲の薄い部分が赤く表示されているようになっているのだ。つまり弱点を教えてくれているワケ。戦闘は、照準をその部分に合わせて撃つようにすると効率よく倒せるぞ。



まずはバルカン！

アイテム系は多めに持ち運びできるが、武器類はたくさん持ち運ぶことはできない。つまりエネルギーパックなら多く持てるようになっていて、レーザー兵器の方が効率よく兵器として最後まで使えるのだ。バルカン砲を拾ったらなるべくその場で使いきり、ストックさせない方が良い。



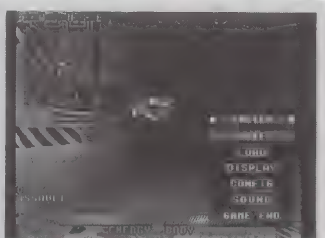
兵器類は要チェック

グリフォンの搭載兵器数は最高6つ。新たに強力な兵器を発見したら弾数が残っていてもこまめにチェンジするようにしよう。置いた兵器はずっとその場にあるので、敵に破壊されたり弾がなくなったりしたらその場にもう1度取りに行く。面倒なようだが兵器がなくなるよりましだからね



こまめにセーブ

威力の強いロケットランチャーやガンランチャーは貴重品！　こんな武器を破壊されてしまったら後々苦しくなるのは必然!!　強力な武器を装備したらセーブをこまめにすることをオススメするぞ。武器を破壊されたり弾を無駄に使用しても、やり直しがきき、戦いを有利に展開できるはずだ



ミサイルを使用せよ

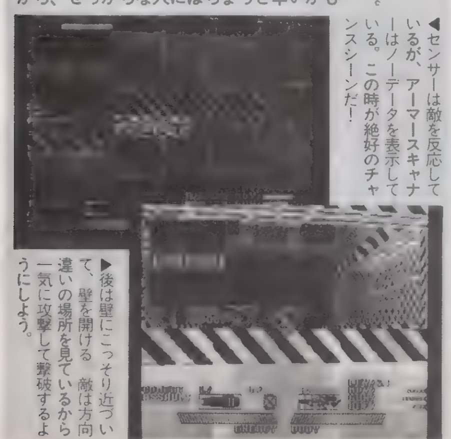
画面上方にいる浮遊型の小型兵器を撃つ時は、照準だけでなく視点も上に向けなければならないうえ、狙いづらいので戦闘には厄介な敵。こういった敵には、思い切って誘導ミサイルを使うのがベスト！　威力も高いのでへたに弾を撃つよりもよっぽどお得！



使える3つの戦闘技術で、戦いを有利にしよう！

スナイパーショット

通路上の壁を利用して、常に敵からは見えない場所に自機を置き、敵を狙い撃つ戦法。この戦法を使用する時は、壁向こうにの敵に察知されているかどうかをアーマースキャナーをよーく見てチェックすること。チェックして表示がないことを確認すれば、こっそりと敵を狙い撃ちできるチャンスだ！　相手に気づかれずにうまく攻撃できるので、こちらはノーダメージで難なく倒すことも可能!!　けっこう役に立つぞ。相手はこちらに気づいてないから、弾も撃ってこないしね。基本的に待ちの戦法だから、せっかちな人にはちょっと辛いかも……。

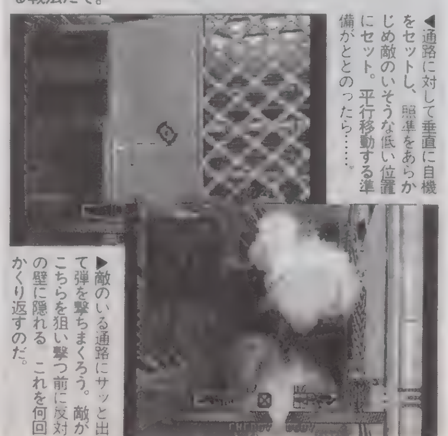


◀センサーは敵を反応しているが、アーマースキャナーはノーデータを表示している。この時が絶好のチャンスシーンだ！

▶後は壁にこっそり近づいて、壁を開ける　敵は方向違いの場所を見ているから一気に攻撃して撃破するようにしよう。

フットワークアタック

十字路やT字路などの左右の壁を盾として利用しつつ、自機を左右に移動させて一瞬見えた敵を撃ちまくる戦法。この戦い方は、相手が先読みをするか、弾を撃ちまくっている状態でないかぎりこちらを狙うことは不可能。つまり敵の弾に当たりづらいことが最大の利点。しかし、敵がビーム系の武器を装備している場合は、ちょっと注意。ビームの発射されている時間は、単発ではなく棒状態だからだ。へたに動くと、ビームの最後の部分に当たるかもしれないってわけ。その点だけ気をつければ多用できる戦法だぞ。

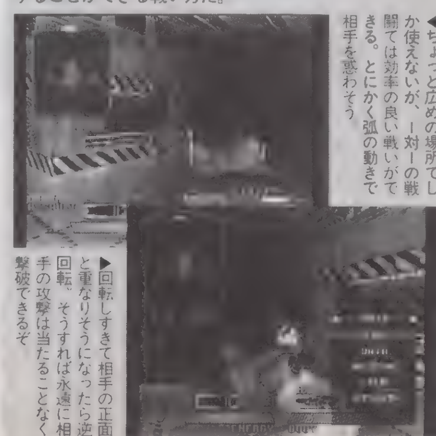


◀通路に対して垂直に自機をセットし、照準をあらかじめ敵のいそうな低い位置にセット。平行移動する準備がととのったら……。

▶敵のいる通路にサッと出て弾を撃ちまくろう。敵がこちらを狙い撃つ前に反対の壁に隠れる　これを何回かくり返すのだ。

ローリングショット

広いフロアなどで敵と遭遇したときに使えるのがこのローリングショットだ。この戦法は、敵を中心にして弧を描くように自機を移動させながら攻撃する。この戦法の注意点は常に相手の背後、もしくは側面の砲台のない面を自機が向いていなければならないってこと。もしも敵の正面と向き合ってしまったら、1度戦場を離れて、もう一度チャレンジ。そうしないと逆に相手が有利になってしまうからね。弾を連射するような敵でも、こちらの回転運動に照準を合わせられないから戦いを有利に展開することができる戦い方だ。



◀ちょっと広めの場所でしか使えないが、1対1の戦闘では効率の良い戦いができる。とにかく弧の動きで相手を惑わそう

▶回転しすぎて相手の正面と重なりそうになったら逆回転。そうすれば永遠に相手の攻撃は当たることなく撃破できるぞ

Q&A

Q：マリア役を演じている折笠愛さんが気に入ってしまいましたが、僕はアニメに詳しくなく、声優さんのことをよく知りません。彼女のことを教えてください

A：グリフォンのQ＆Aなのにトホホですね……教えましょう。ちょっと前は「天地無用！」というアニメで、女宇宙海賊「魎呼」を演じていました。マリア同様、ここでも折笠さん独自の色っぽい声色で、とっても魅力的な役を演じていたぞ。あと男の子役もけっこう担当しているのはしっていたかな？　「カトル」「ロミオ」が最近の話題だ！

誰もが悩むSTAGEの疑問をわかりやすくレクチャー!!

クライムクラッカーズ

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／'94年12月3日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(必要)●多人数プレイ／不可

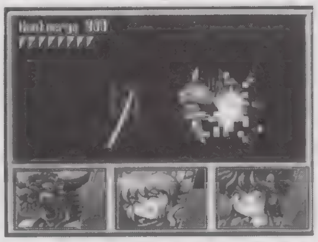
PSと同時に生まれた名作

ここまひ先生の描いたかわいいキャラが画面いっぱいに拡かり、見た目も楽しいRPG。内容は見た目とウラハラにハードな感じに仕上がっていて、やりごたえは十分。その息詰まるハードなステージを大攻略だ!!

STG感覚もありありで気軽に楽しめる極上RPG!!

必勝作その1●キャラを使い分けよう

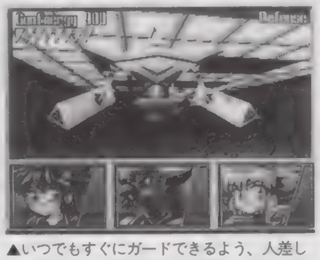
使用キャラの3人は、どれも長所短所がある。それぞれの状況に合わせて使い分けることがこのゲームを楽しくスムーズに進ませる最大のポイントと言えるだろう。離れた位置にいる敵を素早く倒せる破壊力をもったドラ``。エネルギーを使用せずに近距離の敵を切りつけるリーザ。壁を壊す時にも超便利。主人公のエミリアはIQ300なだけあってアイテムのほとんどが使用可能でオールマイティーなキャラだ。



▲普段はエミリア、近い敵にはリーザ、遠い敵にはドランと、常に距離を考えて戦おう。

必勝作その2●避けるより防御

敵は所構わず現れる。細い道などでは左右に避けることができないから残る手段はL、Rボタン同時押しの防御。この防御は、タックルなどで攻撃を仕掛けてくる敵に効果があるぞ。どの敵もタックル後には、必ず大きなスキができるので、防御後は距離も近いし効率よくダメージを与えることができるのだ。戦闘は、コレを知っているのと知らないのでは大きな差があるので、頭の片隅に記憶しておこう。



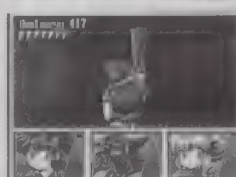
▲いつでもすぐにガードできるよう、人差し指は常にLとRボタンの上に置いておくこと。

STAGE4・6

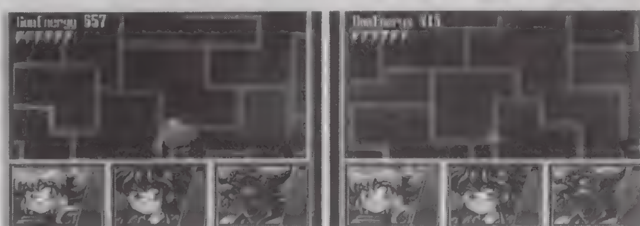
この2つのステージは、敵が出てこないボーナス的な存在。だからこそ時間をかけずに、すぐクリアしたいよね。まずはステージ4。壁が真っ白で距離感がまったくつかめず、ちょっと油断すると同じ場所をグルグル回り続けるハメに……。ここは壁を伝って歩くようにしながら奥に進むことがベスト！　ステージ6は、本物の「七賢者の嘆き」を盗んだ敵を探しだすことが目的。答えを単刀直入に言っちゃうと、ステージ1番奥の広い通路にいる赤い敵が本物を持っている。マップを見ながら進み、このステージも素早くクリアしよう。



◀このステージは、エミリアの夢の中という設定。



◀ボスは逃げるだけじゃなく、攻撃もしてくるぞ



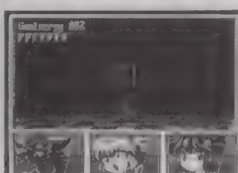
▲ステージ6の敵とのバトルは、追っかけっこがメインとなる。この敵を破壊するコツは、オートマッパーを使い直線の長い通路に敵を追いつめたときに攻撃すると早く倒せるぞ。

STAGE9

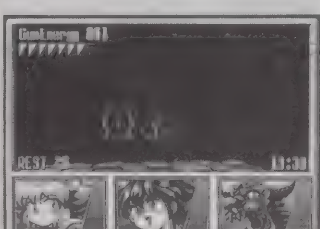
3つの試練か用意されているステージ9。第1の試練を成功させるコツは、視点画面を見ずにマップスコープを使ってマップを見ながら移動すること。第2の試練は、このステージ最大の難関！　壁に書かれたメッセージを読んで4つの数字を入力するのだが、書かれた数字は2、3、6の3つ。問題の残りの1つは「無」つまり0が答えになっているのだ。すべての数字に付いていた「」がヒントになっている。第3の試練は第1の試練と同じ。制限時間があるものの時間はたっぷりあるので、焦らず落ちついて進もう。



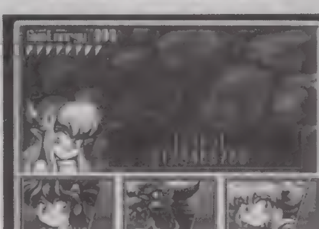
◀第1の試練は細い通路を渡り、奥に行くこと。



◀途中には秘伝書のアイテムが落ちている。



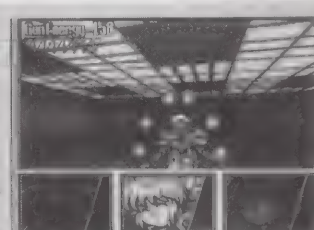
▲時間内に、27枚用意された封印を破壊すること。途中に落ちてるガントレットは拾うべし。



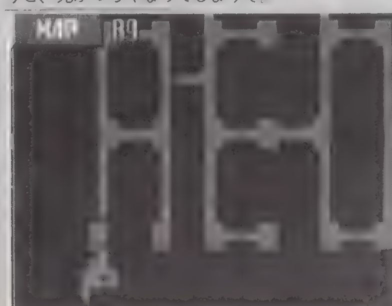
▲問題の第2の試練。パスワートの4つの数字は、御覧のとおり「2360」を入力すればＯＫ！

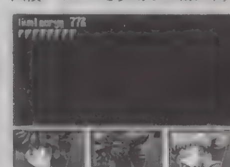
STAGE14

真っ暗なダークゾーンフロアや、部屋に入ると数秒で死ぬ毒ガスフロアなどここには数多くのトラップが仕掛けられている。これらは、落ちているアイテムで回避できるようになっているので、まずはアイテム探しをメインに考えて進むようにしよう。とくにガスマスクは超重要アイテム!!　手に入れるまでは、ニュートラライズを使って進もう。随所にある感電する壁に触れるとダメージが大きいので、慎重に行こう。こんな所で無駄なダメージを喰らうと、先がつらくなってしまうぞ。



▲このステージのボスはステージ12で出てきた「ザ・エル」の強化バージョン。べらぼうに強いので、回復アイテムを多用して戦おう。





▲ダークゾーンフロアは、ライトボールを使えばＯＫ。でも、上部にあるライトを頼りに進むのも可。

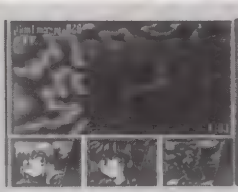
◀色の異なる3ヶ所が、ガスマスクのある場所。取ったら個別に装備させよう。1人だけ装備させてボス戦に行くのも良いが、戦闘は辛いぞ。

Q&A

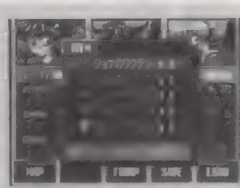
Q：ステージ6で王冠を盗んだ敵との戦いは、倒すのにかなり時間がかかっちゃうんですけど何か早く倒せるコツみたいのはあるんですか？

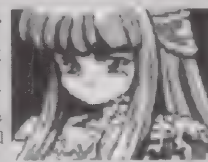
A：コツは上にも書いたとおり、直線の長い通路で戦うことが1つ。そしてもう1つのコツは、いかに敵にと接近できるかということ。敵に近づけば近づくほど、弾がたくさん当てれるから素早く倒せるってワケ。ボスは攻撃をしてくる分、厄介に思えるけど基本的な戦術はまったく同じ。これでタイムはグッと縮まるぞ。

STAGE15



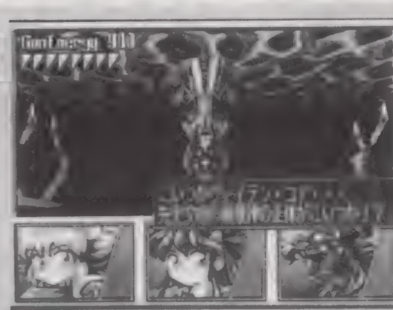
◀見ずらいダンジョン内、マップスコープだけ見るようにして奥に進もう。





▲▶ステージ8で知り会ったジョナ。彼女から手に入れたワクチンがここでも大活躍!!

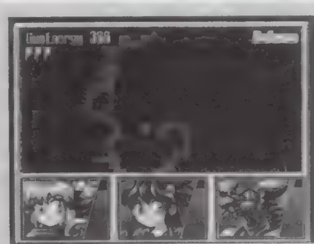
このステージは、壊せる壁やワープゾーンなどで道に迷ってしまい困った人も多いハズ。基本的にはマップスコープやオートマッパーなどを使って、自分の位置を確認しながら奥に進んで行くようにすればこのステージのボスに会えるはず。しかし、このボスの倒し方がちょっとくせもの。セリフにも出るとおり、まずは再生能力を封じることが第1条件となる。そうしないと、ボスにダメージを与えることができないぞ。ここで必要となるのがジョナのワクチン。戦闘中にアイテム選択画面を出して、使うことで万事解決！ この後からはボスにダメージを与えることができるので、攻撃力の高いドランなどを使いバンバン打ちまくろう。これで、このステージも楽勝だ!!



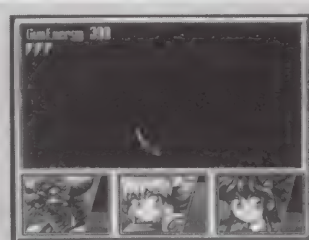
▲ステージボスのヴァイテン・コア、ジョナのワクチンを使わないと絶対勝てない。使ってからが本当の戦いだ。

STAGE16

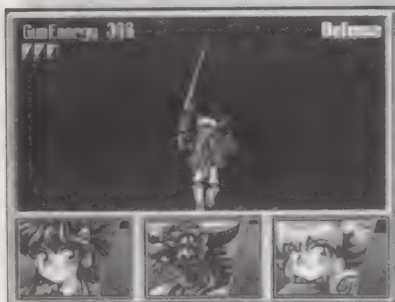
超難解とされるステージ16。難解といわれる理由は、ステージのあちこちにワープゾーンが仕掛けられているからだ。しかしその心配は、右に描かれているマップA・Bを見ればすぐに解決！ エミリアにマップスコープを装備させて、スタート地点からワープゾーンに足を踏み入れないよう慎重に歩き、まずはマップBのN地点へ。そこにはムラマサブレードがあるので、それを拾ってリーザに装備させてから★印の中ボス地点まで行くようにしよう。戦いがグンと楽になるはず。中ボス戦では、回復アイテムをすべて使いきらないように注意し、最後のボス戦のために温存させる気持ちで乗り込もう！



◀マップスコープを装備してさえいれば迷うことも減少するはずだ。

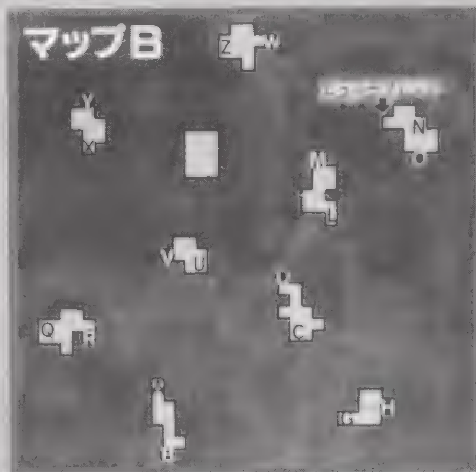


◀ムラマサブレードはリーザの最強武器。ぜひ手に入れよう。



▲中ボスは体当たりと火炎弾を使って襲ってくる。

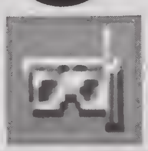




マップの見方



ちょっといい話1 マップスコープ



ショップで売っているマップスコープは、装備すると画面にマップを表示しながら歩くことのできる便利なアイテムだ。無駄な歩行をなくすためにも早めに手に入れよう。

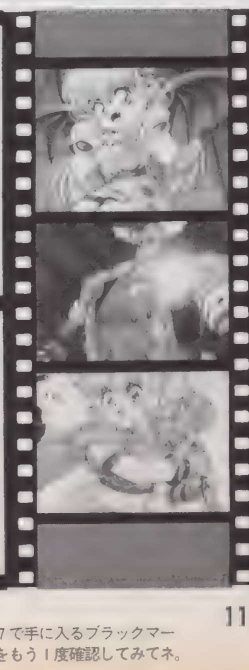
ちょっといい話2 ガントレット



ステージ9の第3の試練内にあるガントレットは、リーザの武器の射程距離を2倍にしてくれるアイテム。ボス戦で役にたつはずだからかならず手に入れるようにしよう。

禁断の最終奥義

●デバックモード：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、セレクト、スタート。これをタイトル画面で入力すれば、マップの全表示とそのマップ内にあるアイテムが表示される。また、各キャラクターの装備も最強になり、アイテムも完璧に持ち合わせた状態になっているのだ。さらにゲーム中にセレクトを押してスタートボタンを押すと次のステージにも進めるぞ ゲームを終わらせなくても、ストーリーを最後まで堪能することのできる禁断の技だ！ また、あの素晴らしいエンディングアニメをもう一度見たいといわれる方に吉報なのがこのコマンド。●アニメセレクトモード：上、上、下、下、左、左、右、右、セレクト、スタートをタイトル画面で入力。これで、いつでも感動のシーンを鑑賞できるぞ。



Q&A

Q：12面あたりからのボス戦が妙につらくなってきて勝てないのですが、どうしたワケでしょう？

A：防御をちゃんと使ってるかな？ ボス戦はどんなにレベルが上がっても防御をしないとキツイぞ。もう1つ考えられるのが武器 ステージ7で手に入るブラックマーケットカードを使って最強に近い武器を手に入れたかな？ 通常武器では、攻撃力が低いので戦いがつらくなるのは必然だからね。以上のことをもう1度確認してみてネ。

PS初の本格派RPGのすべてが、今明らかに！

KING'S FIELD

●ジャンル／RPG●メーカー／フロムソフトウェア
●発売日／'94年12月16日●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード（5ブロック）●多人数プレイ／不可

『II』もイイけど『I』も捨てがたいよね

この『I』が発売されてからすでに1年が経ったが、最近このゲームを始めた人もいるだろう。…例えば『II』をプレイして、『I』をやりたくなった人とかね。そんな人のために、2ページで『I』を大攻略していくぞ！

2ページで攻略本1冊分！　大凝縮でお送りします！

さて、このゲームの基本と言えばズバリ、「死なないこと」だ。では、死なないためにはどうすれば良いか？　まず、レベルを十分に上げることが必要だ。なぜかというと、主人公が悲しくなるくらい弱いから。ちょっと無理して先に進んでいくのは、モンスターのエサになりに行くようなモノなのだ。新しい層に着いたら、取りあえずレベルは2～3は上げておかないとかなりキツいぞ

次に挙げられるのは、とにかく「調べまくる」こと。墓石、死体はもちろん、道にまでアイテムが落ちている。こまめに集めれば、薬草などの消耗品や主人公の装備までも全部揃ってしまう。これなら、ゲーム中に買うのは「金の十字架」だけで済むぞ。アイテムの所在位置は、各層の攻略を読んでくれれば大丈夫だ。ちなみに「完全攻略フローチャート」の番号も、各層のマップの番号に対応しているぞ。極端な話、フローチャートを見ながら各層のマップを見るだけでゲームはクリアできてしまうのだ。では、健闘を祈る！

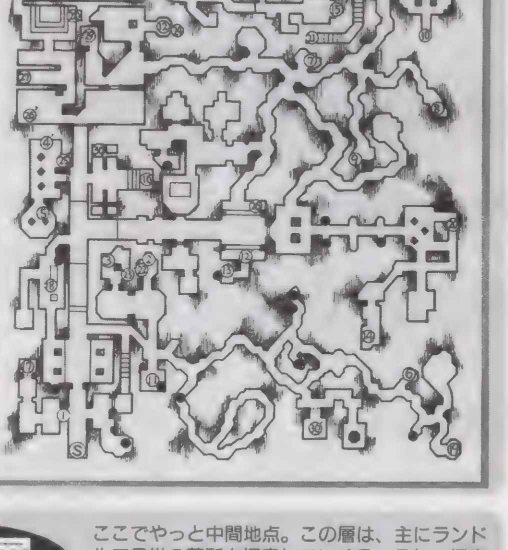
第1層

最初だからといって油断すると、あっというまに地獄行きだ！

さあ、いよいよ冒険の始まりだ。しかし、その前に右のマップを見てみると、黒丸（●）があるのに気づくハズ。実はこの黒丸は、薬草と毒消し草の位置を表しているのだ。ゲームスタート時、左の文でも述べたように主人公はとても弱い。虚弱体質と言って差し支えないほどなので、最初はレベル上げの作業から始めよう。探索を始めるのは、レベル4～5になってからにしよう。

この層には、特にムズかしい謎はない。最初のルートとして、まず⑥の学者の骨から「竜の杯」を手に入れ、これを⑩の竜の神殿に持っていこう。そうすると、⑪の地点に回復の泉が復活する。こうして、最初に回復ポイントを確保しておけば安心して探索できるのだ。

また、この層はカンタンだがアイテムが豊富にある層なのだ。徹底的に探索すれば、ある程度の装備は一通り揃ってしまうぞ。⑱は「ナイトソード」、⑲が「ブレストプレート」、⑳が「バトルアックス」、㉑が「モーニングスター」、㉒が「アイアンマスク」と「回復薬」3個だ。そして㉖～㉚は、「ブラッドストーン」。最後に㉓～㉕はセーブポイント。…これだけ揃えれば、しばらくは、装備を買う必要はないでしょ？



第2層

ストーリーに、直接関わりのある人物と初めて会える層だ。つまり、ここからがゲーム本番というワケ。さあ、気合いを入れ直していこう！

第2層は①がスタート地点。まず最初は、②のセーブポイントでセーブだ。

最初の目的「真理の鏡」③は、宝物庫にある。しかしここはリザードマンの巣なので、レベルをある程度上げてから来るように。そして、鏡を取るついでに宝物庫の宝箱は根こそぎゲットしよう。

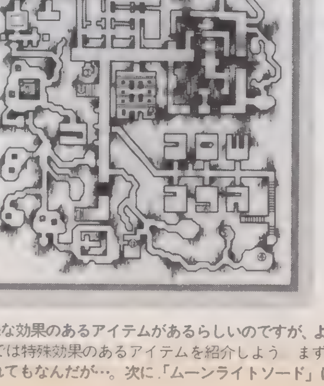
この真理の鏡を手に入れたら、これと引き換えに④の位置にいる賢者から「ヒーリング」の魔法を教えてもらえる。これで、薬なしで体力が回復できるようになるぞ。また、この賢者がいる通路には「水の封印石」⑤もある。忘れずに入手しておくこと。さらに、そのとなりの通路で、ヘッドイーターを倒し、「地下牢の鍵」⑥も入手しておこう。

地下牢の鍵を入手したら、それを使って地下牢に入る。そして⑦の位置にいる竜の妖精から「緑竜の杖」を入手しておこう。この緑竜の杖は、使うとその層の最初の魔法陣まで戻れるアイテム。しかも何回でも使えるので、これをフルに利用して効率よく探索するのが賢い人だ。

さて次に、⑧の戦士・騎士墓所で「土の封印石」を入手。これら「水」「土」の封印石は、第3層のクリアに必要なモノ。最初の探索のときに入手しておけば、あとで戻ってくる必要はなくなるぞ。

そして最後に、⑩の位置にいる詩人から「竜王草の実」と引き換えに「竪琴」を入手する。この竪琴を入手したら、地下牢近くのガケでこれを使おう。すると橋が現れるので、これを渡って魔法陣⑪から第3層へ行くのだ。

ちなみに⑨はセーブポイントだ。こまめにセーブするクセをつけておくこと。



第3層

ここでやっと中間地点。この層は、主にランドルフ8世の墓所を探索していくぞ。そして探索後は、後半戦の回復ポイントになる層なのだ。

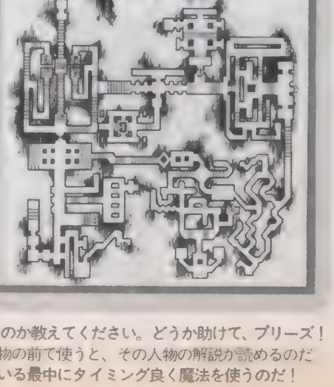
第3層もスタート地点は①だ。ここから②のランドルフ8世がいる場所までは、かなりの距離がある。レベル上げを今まで以上に確実におこなっておこう。

ランドルフ8世に会えば「ファイアボール」の魔法を教えてもらえる。またこの後には、③にある王の墓前室の扉の封印を解いてくれるので、ぜひ行ってみよう。室内には、強い装備がかなりあるので、ここで主人公の装備を整えるといい。もうすでに持っている装備は、売り払って薬代の足しにでもしよう。

装備を整えたら、④の位置にある「火の封印石」を入手し、そのまま⑤にある「風の封印石」を取りに行こう。しかし、火の封印石はカンタンに取れるが、風のほうはそうもいかない。⑤までの道のりには、ウインドカッターの魔法を吐くストーンフェイスというトラップがあるのだ。トラップだけあって、倒すことはできない。うまく魔法を避けて、風の封印石を取りにいくのだ。

こうして第2層からの分も合わせて、4つの封印石すべてが揃ったら祈りの塔へ行く。そして、それぞれの封印⑥⑦⑧⑨にあった封印石を置けば、道を塞いでいた2カ所の壁がなくなるぞ。1つは王家墓所への近道、もう1つは第4層への魔法陣⑩への道だ。

また、第4層へ向かう途中の地点には、回復ポイント⑫もある。近くにはセーブポイントもあるので、ここを後半戦の拠点にしよう。また、この先の道で竪琴を使えば、「真理の鏡」⑬が入手できる橋が現れる。もうクリア必須ではないが、あって損はしないので入手してはどう？



Q&A

Q：なんでも、特殊な効果のあるアイテムがあるらしいのですが、よくわかりません。少しでいいので、どんなものがあるのか教えてください。どうか助けて、プリーズ！
A：OK！　それでは特殊効果のあるアイテムを紹介しよう　まずは、「真理の鏡」だ　これは、ゲーム中に登場する人物の前で使うと、その人物の解説が読めるのだ　だからナニと言われてもなんだが…。次に「ムーンライトソード」は、強力な攻撃魔法が使える。使い方は、剣を振っている最中にタイミング良く魔法を使うのだ！

第4層

敵は強いは道は入り組んでいるはで、実はゲーム中、最も難易度が高いのがこの層なのだ。しかし、そのぶんやりがいがあるというもの。

例によって、スタート地点は①だ。そしてこれまた、例のよってレベル上げの作業から始めよう。だいたい敵を2〜3発で倒せるようになるまでは、探索を始めないようにすること。絶対死ぬから。

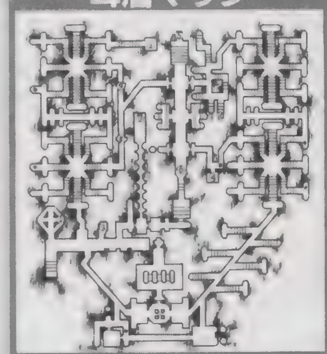
危険なく探索できる程度にレベルを上げたら、②の位置にある「魔導士の地図」を取りにいく。この魔導士の地図はゲーム中、一番くわしい地図なのだ。それだけに、これがある部屋は守りが堅いぞ。部屋にはゴーレムがいるが、それよりも注意しなくてはならないのは、この部屋でグルグル回っている岩だ。これに当たったら、大ダメージを喰らってしまい、運が悪いと一発で死んでしまうだろう。親が死んでも、岩だけには絶対当たらないように。心配な人は、③の位置にあるセーブポイントでセーブしてからココに来るようにすれば大丈夫。また、このセーブポイントには死にかけの兵士がいる。この兵士は、1回話したら死んでしまうので情報を聞きもらさないようにしよう。

次に魔導士の鍵を入手したら、土星宮の探索に入る。ここには、最後の鍵「魔導士の鍵」⑤があるぞ。そして、ここから反対側には、第4層のボス「がい骨のバケモノ」⑥がいる。こいつを倒せば、魔法陣⑦から第5層へ行けるぞ。

ただし、ここですぐ5層に行くのは早計。5層に行く前に④の墓石にある「ドラゴンソード」を取りにいかなくてはならないのだ。しかし、このドラゴンソードは、現時点では使いモノにならない武器。攻撃力はあるほうなのだが、いかんせん攻撃メーターが溜まるまでの時間がかかりすぎるのだ。では、なぜ取りに行くのかというと…それはクリア必須アイテムだからだ。くわしくは、第5層の攻略をみてくれ。とにかく現時点では、絶対に装備しないこと！

最後になるが、この層の⑧から⑨は下から上の一方通行なので注意！ ⑩はセーブポイント。本当にクドいが、セーブはこまめにしておくことだ。

4層マップ



第5層

ついに、最後の層に到着した。いよいよボスとの最終決戦を迎える！ しかし、万全の体制でボスと戦えるように装備を整えるのだ。

さすがに最後の層だけあって、①のスタート直後から今まで以上に強い敵が待ちかまえている。こちらも今まで以上にレベル上げをしてから第5層に挑もう。

しつこいくらいレベルを上げたら②の位置に行く。ここには、第2層で会った竜の妖精がいる。「アレッ、いないよ」と言う人は、妖精に会っていないのだ。いったん、第2層の地下牢まで戻って妖精の話を聞きにいこう。まあ、この攻略読みながらプレイしていたなら、そんなことはないハズだ。

実はこの妖精は、第4層で入手したドラゴンソードを「ムーンライトソード」に覚醒させてくれるのだ。このムーンライトソードは、ゲーム中最強の武器だ！さっそく装備しよう。また、ここには宝箱が2つもあるぞ。これらも、もちろん確実に取って置きたい。あまりびっくりするモノは入ってないけどね。少々貧乏症なくらいがちょうどいいぞ。

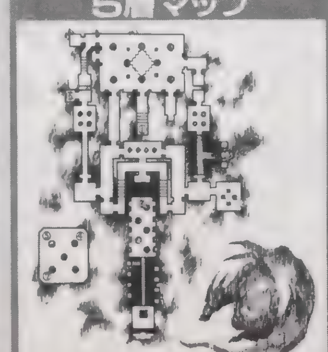
さらにこの妖精は、第1層㉚、2層⑫3層⑮にある「封印された扉」の封印も解いてくれるぞ。面倒でも、すべての層の扉に戻ること。扉の中には、最強の防具たちが眠っているぞ。これらをすべて揃えれば、もはや恐いモノなし！…レベルが低ければ別だけど。

一通り扉を開けたら、いよいよこの妖精のいる近くの隠し扉から、見えない道を渡って魔法陣③へ行く。この見えない道は、切り立ったガケの右のほうからファイアボールの魔法が撃たれている所が目印だ。この先の魔法陣のつながりは、③〜④、⑤〜⑥、そして⑦〜⑧という具合だ。マップを見ればわかるが、魔法陣⑤〜⑥はひっかけなので注意すること。

そして最終ボスの決戦になるのだが、ここまで来たプレイヤーなら大丈夫。意外と、カンタンにボスを倒せるハズだ。

ボスを倒したら、魔法陣⑧へ戻るとエンディングに行ける。しかし、魔法陣に戻る途中の橋から落ちると、死んでしまうぞ。こんな、おバカはしないように！

5層マップ



最短攻略フローチャート

「第1層」
Sがスタート地点。いよいよ冒険の始まりだ

↓

番人小屋①の隠し部屋に「スモールシールド」⑰がある。ただし、スケルトンが宝箱を守っているのでレベルを上げてから来るように さもないと、この時点では即死だろう

↓

本格的に冒険する前に、ライト商会2で薬草と毒消し草をいくつか買っておく

↓

国王軍営舎③にバスク・クライスがいる。話を聞いておくこと

↓

墓所教会に司祭④がいる。話を聞くと「金の十字架」が盗まれたとのこと。また、ここには番人のオジー・ランバルク⑤もいる。

↓

学者の骨⑥を調べて「竜の杯」を入手する。また、周りの壁には遺書が書いてある。遺書と言っても、イイ情報なので忘れずに読むこと。それに供養にもなるのだ（ウソ）。

↓

ギルの店の近くにいる、穴掘りオヤジ⑦に話を聞いておく

↓

ニコラス・オールマン、ハンス・オールマンの家⑨の近くにいるモンスターを倒して「ライト家の鍵」を入手する。がんばって倒そう

↓

竜の神殿の祭壇の前⑩で「竜の杯」を使う。するとライト商会近くの「回復の泉」⑪が復活する。これで、だいぶ冒険がラクになるハズだ。ここを前半戦の拠点にする

↓

竜の神殿近くの一般市民墓所に、ハンスの死体⑫がある。死体を調べて「番人の地図」を入手する

↓

ライト家の墓⑫の後ろに周り「ライト家の鍵」を使うと、隠し通路が現れる。中には、「ムーンストーン」が入った宝箱があるぞ これをギルの店で売っぱらって資金にして、「金の十字架」を入手する。

↓

墓所教会に戻り、司祭に「金の十字架」を渡してあげると、お礼に「死者の鍵」をくれる

↓

「死者の鍵」を使い、教会近くの一般市民墓所に入る。そして、墓所の奥にあるボタン⑮を押す。すると教会近くの弓矢が止まるので、この通路を通って第2層への魔法陣⑯に行く

↓

「第2層」
まずは宝物庫で「真理の鍵」③を入手。しかし、中のリザードマンは強敵だ。レベルを少し上げてから、取りに行くこと

↓

賢者に「真理の鏡」と交換で「ヒーリング」の魔法④を教わる。さらにこの通路には「水の封印石がある。忘れずに入手すること

↓

賢者がいる通路のとなりにある、入口が扉の通路でヘッドイーターを倒し「地下牢の鍵」⑥を入手する

↓

「地下牢の鍵」を使って、地下牢に入り、奥の竜の妖精に話を聞く。会話後、妖精は消えて宝箱が取れるようになる。中身は「緑竜の杖」⑦だ

↓

戦士・騎士墓所の奥にある宝箱から「土の封印石」⑧を入手する。ただし、ゴーレムが守っているので慎重に行こう！

↓

王家墓所の奥の奥にいる、詩人⑩から「竜王草の実」と引き換えに「竪琴」を入手する

↓

右上に続く

左下からの続き

↓

地下牢近くのガケで「竪琴」を使い、橋を作って第3層への魔法陣⑪に行く

↓

「第3層」
ランドルフ8世墓所で前々王ランドルフ8世②から「ファイアーボール」の魔法を教わる その後、王の墓前室3の扉の封印が解ける

↓

王の墓前室で装備を整える

↓

ランドルフ8世墓所の左奥の宝箱④から「火の封印石」を入手する

↓

ランドルフ8世墓所の右奥にあるストーンフェイス密集地帯の宝箱⑤から「風の封印石」を入手する。ストーンフェイスにやられないように、HPを回復しながら進めること

↓

祈りの塔にある4つの封印⑥⑦⑧⑨に、それぞれの封印石を置く。すると、今まで道を塞いでいた2カ所の壁がなくなる。1つは王家墓所への近道⑪でもう1つは、第4層への魔法陣⑩への道だ。第4層へ行く途中には、回復ポイントがある。近くにはセーブポイントもあるので、ここを後半戦の拠点にしよう。

↓

「第4層」
倒れている兵士③から「ドラゴンソード」の情報を聞く。ここに来る前にレベルをいくつか上げておくこと

↓

岩がグルグル回っている部屋②で「魔導士の地図」を入手する。回っている岩は、当たると大ダメージなので要注意だ！ HPが少ないと、まず即死だ。

↓

土星宮の宝箱⑤から「魔導士の鍵」を入手する。ただし、金色のゴーレムが2体が宝箱をガードしているぞ

↓

立派な墓石④を調べて「ドラゴンソード」を入手する。ちなみに周りの草は薬草だ

↓

第4層のボスと言える、がい骨のバケモノ⑥を倒し、第5層への魔法陣7へ行く

↓

「第5層」
第5層は、敵が今までより格段に強い。探索の前に、十分にレベル上げの作業をすること

↓

大仰な扉②に入ると、第2層で会った竜の妖精がいる。この妖精と話すと「ドラゴンソード」を「ムーンライトソード」にしてくれる。そして会話後、1層、2層、3層の「封印されている」扉の封印が解ける。扉の位置は、第1層が㉚第2層が⑫、第3層は⑮だ。面倒でもいったん戻って、全ての扉を開けよう 中には最強の装備があるぞ

↓

竜の妖精がいる部屋の近くから、見えない道（MAP参照）を渡って魔法陣③から魔法陣④へ行く。そして魔法陣⑦から魔法陣⑧に行けば、いよいよボスとの最終決戦エリアに行けるぞ。しかし、その前にアイテムでHP、MPを回復しておくこと

↓

そしてボスとの決戦だが、こいつは少し離れた場所にいて、召喚魔法などの強力な魔法で攻撃してくるぞ。こちらは、剣が届かないので魔法や剣魔法などで応戦していこう。意外とカンタンに倒せるハズ

↓

ボスを倒してから、魔法陣8に戻るとエンディングにいける。ただし戻る途中で、橋から落ちてしまうと、全て水のアワになってしまうぞ。最後になって、こんなマヌケなことはしないように気を付けよう

Q&A

Q：第4層で入手できる「ドラゴンソード」についてですが、どうしても取りに行く途中で落とし穴に落ちてしまいます。落とし穴に落ちない方法を教えて下さい。

A：うーん、どうしても落とし穴に落ちてしまう人は「フェザーブーツ」を入手してから取りに行くことがオススメだ。このフェザーブーツを装備すると、なんと落とし穴に落ちなくなるぞ。ブーツは、第4層の土星宮の中の宝箱にある。ちょっと遠回りになるが、死んで何度もやりなおすよりは、よほど効率がいいはずだ。

藤丸地獄変 はじめて物語

忍者もみんなで考えた！　これからは賢く生きねばと！　戦略S・RPGと育成SLGが合体した複合ジャンル、ポイント別にはじめて徹底解剖だ！

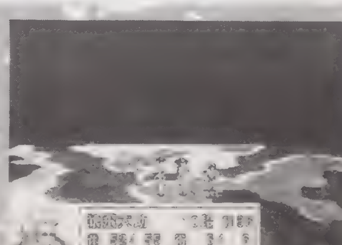
まんが／岩瀬さとみ



忍の道はつらいでゴザル ニンニン その1

●ゲームを彩る、魅力的なキャラクターたち

このゲームにはいろいろな忍者が登場する。小説や、実際の歴史に登場した人物をモデルにしたキャラも多いのだ。例えば第二幕のボス、加藤段蔵。彼は実在の人物ではなく、小説出身。別名飛び加藤と呼ばれ幻術を得意とする忍者である。最初武田信玄に志願するが、気に入ってもらえず、信玄のライバルである上杉謙信のもとに行く。ここでは逆に殺されそうになり逃げ出している(笑)。霧隠才蔵や猿飛佐助はあの真田十勇士で有名な忍者。もちろんこれも江戸時代に流行った講談の世界の住人。ゲームでは最初から仲間の才蔵はある条件で仲間を抜ける。もしかしたら後で……？他にも、有名な大盗賊で豊臣秀吉に釜ゆでされた、石川五右衛門や伊賀の頭領・百地三太夫、鉄砲の名手だった雑賀孫一などそのテの本を読んだ人ならニヤリとする人物がゾロゾロ登場する。主人公である藤丸たち、はぐれ透波の産みの親武田信玄は確かに戦国時代では珍しく情報を重視した大名だった。その手段として忍者を使った訳なんだけど、当時はまだ自分の忍者部隊を持っていなかったようだ。伊賀と甲賀から雇っていたというのが有力な説。本格的に忍者を自分の傘下に組み入れたのは、徳川家康が初めてと言われている。その時の忍者が伊賀の服部組。つまりこのゲームにも出てくる服部半蔵だ。当時は忍者がまだ認められていなかった時代で、あの珍しモノ好きの織田信長でさえ毛嫌いしていたほどだった。それゆえ天正伊賀の乱で忍者たちを一斉に闇に葬り去ろうとしたとの見方もあるくらい。きびしぃー！


▲服部半蔵や加藤段蔵が登場。猿飛太助は佐助の育ての親。

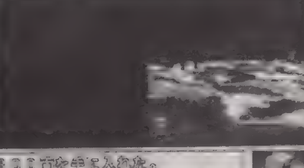


忍の道はつらいでゴザルニンニン その2

●S・RPG+育成、一粒で2度おいしい?

S・RPGである戦闘モードと、育成SLGである隠れ里モード。このゲームでは、その2つのモードがかみ合ってゲームが進行していく。基本的にどういうふうに育ててもOKなのだが、やはり目的を持って育てないと後半がつらい。戦闘モードで死んでしまうとキャラは消滅(生き返らない)してしまう しかも特定のキャラが死んでしまうと、仲間にできないキャラが出てきたり、ひどいときには先に進めなくなってしまうことがある(ちゃんと説明書に書いてある!)のだ。結局使えるキャラが限定され、「女の子だけのパーティ」とか「オヤジキャラは使わない」といったわがままは通用しない。FCの「ファイアーエムブレム」やMDの「シャイニング・フォース」など(古い…)にあった、自由度の高さがあまりないのが残念(ちなみに編集部にはどちらも主人公以外は女の子だけでクリア、この自由度の高さがS・RPGだと思っていたやつが2〜3人・笑)。

さて、隠れ里モードでの基本は、藤丸や岩鉄といった戦闘キャラはひたすら訓練。夕霧や極楽といったキャラはお金を稼いだりアイテムを作ったりするのがいい。あとマップにはあちこちにアイテムが埋まっている。この中にはお金もあるので、今号P64からの攻略記事を読んで必ず取り漏らしのないようにしよう。これを取るか取らないかでは、かなり違う(というより取らなければツライ)。正直バランスはキツイ。が、ストーリーや設定などがいい味を出しているし、ちと甘いながらも育成SLGもいい味出していて◡なのである。



▲とにかくアイテムをゲットするべし。特にお金が……絶対欲しいのである。



忍の道はつらいでゴザル ニンニン

その3

●ド派手な画面効果で展開する術・技

術や技などの種類が豊富なのも、このゲームの大きな魅力! P72〜P74に紹介した表を見てもらえばわかると思うけど、キャラごとの専用術、そして忍術、剣術、法術…などなど、とにかくものすごい数が用意されている。しかもそれぞれの画面効果も、もう凝りまくりって感じで超ド派手に仕上がっており、思わず"おお〜っ"と声が出ちゃうようなものばかり。このおかげで新しい術を覚えた時なんかはもうワクワク、ドキドキ…。はやく戦闘で使ってみた〜いって気分になること間違いなし。すべての術や技は、戦闘で経験を積みキャラをレベルアップさせても自動的に覚えることはない。ど〜するかというと、忍者の隠れ里で鍛錬・修行させるのだ。大部分の術や技は、修行させる日数によって技や術を会得できるようになる。ゲーム序盤では実行できる修行コマンドが少ないけど、隠れ里の規模を拡大(お金を使って家屋や工房のレベルを3段階に上げることができる)すれば、鍛錬コマンドの数が増えて、さらにいろんな技が会得できるようになるのだ。だが、中にはいくら修行しても会得できない術や技もある。こういった特殊なものは、アイテムを入手したり、イベントをクリアすることで会得できるようになるぞ。今号の攻略ページでは、そのへんの重要な情報も完全フォローしてあるので、ぜひ参考にしてほしい。また今後の情報も、見逃せないものが盛りだくさん! たとえば隠しシナリオとか……。まあそのへんは近いうちに紹介するんで、もうちょっと待ってて欲しい。



▲MAP兵器のグラフィックは多彩。派手で強いのがいいよね。

藤丸地獄変はじめて物語



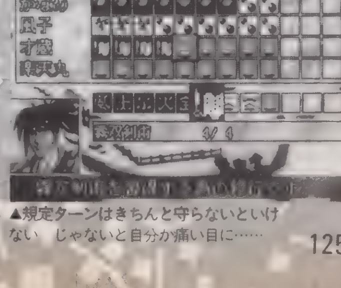
忍の道はつらいでゴザル ニンニン その4

●知ってると100倍得する秘伝攻略法

まずは移動法。P64でも紹介しているように、このゲームでは敵でも味方でも、前方にいるキャラを追い越してその先に進むことができない。効率よく移動させるためには、前方のキャラから順番に移動させるのがポイントだぞ。また、シナリオで特定のイベント（たとえば"藤丸が朱雀のほこらに向かう"）があったら、そのキャラの移動力などを考え、進路を妨げないように進軍させること。これを守らないと渋滞してしまい思わぬピンチを招いたりムダにターンを消費してしまうので、よ〜く頭に叩き込んでおこう。

お次は効率よくレベルアップさせる方法。このゲームでは、経験値が100になるとレベルアップする。普通に考えると経験値が95のときに30プラスされた場合、95＋30で125。結果は1レベルアップ＋経験値25となるよね。でも、このゲームでの結果は1レベルアップ＋経験値0になってしまう。つまりレベルアップ後の経験値は繰り越されないのだ。これじゃ大損してしまうので経験値が90以上になったら、ダメージをあたえるだけで敵を倒さないようにすること。経験値を損することもなく、コツコツ入手することができるぞ。

最後は修行ターンが減るワケ。各シナリオには規定ターンが定められている（ないシナリオもある）。この規定ターンをオーバーしちゃうと、隠れ里での修行ターンが減少してしまうのだ。今回のシナリオ攻略を参考にロスのない戦闘を心がけよう。バランスもキビシイ上にかなりツライとは思うけど……忍者の世界は超ハードなのだ。


▲規定ターンはきちんと守らないといけない じゃないと自分が痛い目に……

PSの奴隷番外編

Rの奴隷

RPGの現状をバッチリキャッチしましょう!

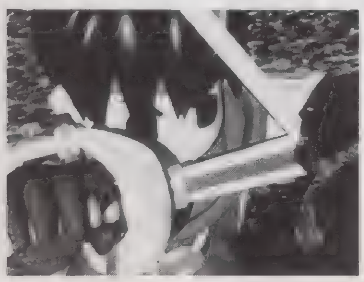
さて、いきなり問題です。今まで発売されたゲームの中で、最も人気の高いジャンルは？　答えは簡単RPGですね。ま、最近は格闘もかなり追い上げてきましたが、まだまだRPG天下です。というワケ（どんなワケ?）で、Rの奴隷が始まります。RPGとは一体何なのか？　考えてみるのです！　みるだけだけど。

◆RPG歴史と分類

日本で初めて、広く一般人に「ＲＰＧ」という言葉を浸透させたのが「ドラゴンクエスト」。まあ、その前にも「Ｄ＆Ｄ」などのＴＲＰＧや、ファミコンでも「ハイドライドスペシャル」が発売されていた。しかし、これらは一部のマニアにしか受け入れられなかったのだ。だから、本当の意味で日本のＲＰＧの歴史が、花開いたのは「ドラクエ」からと言っていいだろう……ちょっと強引だけど。

さて、この「ドラクエ」が発売されてから、９年以上の年月がすぎた。その９年のあいだに、発売されたＲＰＧの数はまさに星の数ほど。「ドラクエ」発売直後は、その亜流が出回ったが（マニアに言わせりゃ「ドラクエ」も亜流だけど）、現在は各メーカーが独自の味付けをしている。そしてその結果、一口にＲＰＧと言っても、細かくジャンル分けができるほど多様化してきた。これは、他のジャンルのゲームの要素を持ってきてるものがあるからだ。

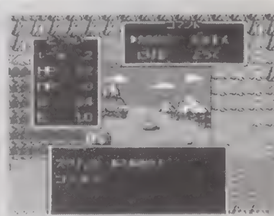
今現在、発売されているＲＰＧで多いモノは、右の４つ。くわしくは右のほうを参考にしてほしい。



◀日本のＲＰＧの夜明けとなったのが、「ドラゴンクエスト」。その影響力はＰＳ新作ＲＰＧ「ピヨピヨ」にもバッチリ

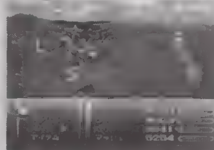
■あの時キミは若すぎ

「ドラクエ」が発売されてから約10年。あのころ夢中になって「ドラクエ」をプレイしていた人は、現在22、3歳をとっくに越えてしまっているハズ。もしかしたら30歳近い人もいるかも？　ま、どちらにしても、もういい大人になってしまったワケですな。では、今から10年前アナタはなにをしていましたか？　思い出してみて下さい。
…あのころ夢中でＲＰＧをプレイした人は、スゴかった。なにがスゴいって、コントローラを持ったまま寝るとかは当たり前。さらには、最強状態の復活の呪文を暗記している人までいた！　ここで「ウンウン、オレオレ！」なんて言う人は、きっとオバカさんです…編集部には多すぎ。10年ひと昔。ゲームは、その間に格段の進歩を遂げてしまった。ポリゴンとかムービーとか。そして「ドラクエ」に夢中になった人も、それぞれの道に進んだハズ。でも編集部の人間は、10年前から進歩してないのが（泣）



▲このゲームで徹夜した人も、すでにいい大人になっているハズ

1■コマンド式



▲「ファルナルファンタジーⅥ」は、少し形式が違う

「ドラクエ」に代表されるコマンド式。このコマンド式というのは、主に戦闘を「戦う」とか「魔法」などのコマンドを選んで戦っていくものだ。現在日本では、このタイプが一番多い。まさに、ＲＰＧのスタンダート中のスタンダードがこのコマンド式なのだ。さて、このタイプには「ドラクエ」の他にも、今や大作ＲＰＧのもう一方の雄「ファイナルファンタジー」シリーズがある。このゲームは「Ⅳ」からＡＴＢ（アクティブタイムバトル）を採用している。これは、単調になりやすいコマンド式を「メーターが満タンになった順に攻撃」にして緊張感を出すシステム。また「Ⅵ」では、マッシュというキャラに「格闘ゲームのコマンドで必殺技」という新機軸を取り入れている。ただし、これはあくまで特殊な例かも。

2■アクション

このアクションＲＰＧと、普通のアクションゲームとの違いは「主人公が成長する」ことと「アクションがストーリーにからんでいる」ということ。普通のアクションの場合、ボスキャラを倒したらすぐに次の面に行くが、アクションＲＰＧは違う。ボスキャラを倒したら、なんらかの情報か主人公を成長させるアイテムなど手に入るのだ。これが２つの決定的な違いですな。この代表的な例が「ゼルダの伝説」だろう。他にもＳＳで「シャイニングウィズダム」などがあるが、ほとんどが「ゼルダの伝説」の亜流。昔、ＰＣエンジンで発売されていた「ニュー○ピア」なんて、そのまんまだし……そろそろ新しいタイプのアクションＲＰＧがほしいところだ。



◀写真は、傑作のＳＦＣ版「ゼルダの伝説」。

3■3D

３Ｄというのは「３次元」、つまり今我々が存在している世界のことだ。しかし、ゲームの世界で３Ｄと言うと「主人公の視点で動くゲーム」のことを指している。

この３ＤＲＰＧは、ダンジョンを探索するものが多い。たぶん、このジャンルの元祖と言える「ウィザードリィ」シリーズの影響や、ダンジョンもののほうがゲーム的に表現しやすいからだろう。「ダンジョンマスター」しかり「女神転生」しかり。古くは「ディープダンジョン」もそうだったハズ。

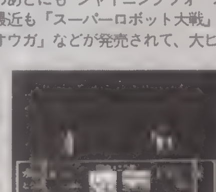
また、このジャンルの特徴として挙げられるのが「難易度が高い」こと。…これは気のせいかもしれないが（笑）



▲３Ｄといえば「ウィザードリィ」。写真はＰＳ版「Ⅶ」

4■SLG

これは「大戦略」などのＳＬＧに、ＲＰＧの要素を付け足したものだ。このジャンルの草分け的存在が「ファイアーエムブレム」。このゲームは、ユニットを人間にしているところがミソ。これによりユニットが成長するのも不自然ではなくなり、さらに人間成長のドラマ表現までも容易になっている。まあ、試みは大成功。このゲームのあとにも「シャイニングフォース」シリーズが大ヒットした。最近も「スーパーロボット大戦」シリーズ、「タクティクス・オウガ」などが発売されて、大ヒットしている。これからは、コマンド式の代わりにこのジャンルが伸びてくる？　実際、今後発売予定のＲＰＧは、このジャンルが多い！　要注目だ！



▶写真はＳＦＣ版「ファイアーエムブレム」

奴隷のど

「電撃プレイステーション宇宙一計画」も後半に突入した今号「Ｒ」ですがいかかがなもんでしょうか？　なんだかんだいってもＲＰＧは我が日本国では国民的なゲームジャンル。ここではそんなＲＰＧにまつわるお話でもいたしましょうかな。古今東西のミリオンセラーソフトといえば、ＦＣ＆ＳＦＣの大作ＲＰＧシリーズが有名。パワーがあるからこそラインアップを揃えようと各ハードメーカーは躍起になるわけですな．てなわけてＰＳのＲＰＧの状況を客観的に見ると、若干不安が……　右へ続く．

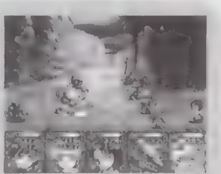
◆PSのRPGは今号を見るということにして……
他機種はどーなっちゃってるんでしょ?

電撃PSは、その名の通りプレイステーション専門誌です。しかし他機種は紹介しない！　なんて心の狭いマネはいたしません。なぜって心が広いから（笑）。

さて、ここでは他機種でこれから発売される注目のRPGを紹介するっス。これらの注目ソフトは、電撃PS編集部の独断と偏見で選んでいるので、「このRPGは、注目ソフトじゃないのか！」なんてことは言わないように。あくまで独断と偏見なのだからね。

それでは、他機種の注目RPGを大紹介だ!!

SS



まず、SSだが注目するタイトルが2つある。1つめはSFCで「II」まで発売されている「アルバートオデッセイ外伝」だ。これはSFCの数百年後を舞台に、ハーピーに育てられた少年パイクの冒険を描く、コマンド式のRPGだ。バラエティに富む20本以上のシナリオと、リアルタイムアニメーション＆ボイスによる派手な演出で臨場感と迫力に満ちた戦闘シーンが楽しめるぞ。

次に紹介するのは「真・女神転生　デビルサマナー」。SFCと基本システムは一緒だが「VICEシステム」という新要素を取り入れている。これは、仲魔がそれぞれの判断で行動してくれるシステムのことだ。最初のうちは、仲魔に対して戦うか否かしかできないプレイヤーも、仲魔の忠誠度が上がるにつれ、いろいろな指示がだせるようになるのだ。さらにこの他、派手な映像と音声か盛り込まれた魔法など、迫力のある戦闘が楽しめるようになっている。どちらも買って損しないRPGだぞ。

パソコン



なんと言っても注目ソフトは、「英雄伝説IV（仮）」。タイトルを見てもらえれば分かるように「英雄伝説」シリーズの最新作「III」から始まった第2期3部作の中編だ。「IV」の舞台は、「III」の舞台だったティラスイールから場所を移し、越えられなかったガガーブの大亀裂の向こうの世界だ。この「IV」では、ストーリーの軸となるメインシナリオ以外のシナリオをプレイする「オープンシナリオ」システムがある。これは、街にある斡旋所で紹介している仕事の依頼を引き受けるものだ。また、特定のメンバーをパーティに入れることによって初めて登場するシナリオもあるぞ。これは、9801版が年内に発売予定だ。

お次は「ウルティマVIII」。あのカルトな人気のRPG第8弾。この「VIII」から、通常画面がクォータービューになって立体感が増したうえ、走る、壁をよじ登るといった行動ができるようになっている。こちらは9821対応版とDOS／V版が発売中だ。

SFC



RPGと言えばこの機種、ってくらいソフトが充実しているSFC。左のページで紹介している、すべてのジャンルのRPGが発売されるぞ。

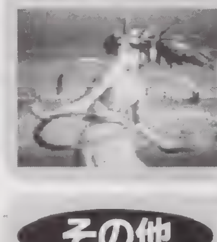
まずアクションRPGは、どちらも安定した人気を保っている「イースV」「スーパーチャイニーズワールド3」の2つが発売される。前者は、パソコンの人気シリーズのSFCオリジナルで、後者は低年齢層にかなりの人気を誇っているぞ。

次にコマンド式だが、これがいちばん多い。「天外魔境ZERO」「ロードス島戦記」「幕末降臨伝ONI」など、注目タイトルを挙げるだけでこれだけある。どれも固定したファンがついた安定作だ。どれも買っても、それなりに遊べるハズ。

そして、3DRPGは「魔導物語」。このゲームは「ぷよぷよ」の人気キャラ、アルルの冒険を描いている。この「魔導物語」、オリジナルは数年前パソコンで発売されたソフト。と、いうことでアルルは、こちらのほうがオリジナルなのだ。これは意外と知らない人が多い（笑）ので、念のために…。

最後は、S・RPGの「三國志英傑伝」。光栄の人気SLG「三國志」シリーズとは、まったくの別物なので注意！

なんかタイトルのみの紹介になってしまったが、これはあまりにも注目タイトルが多いためだ（「ドラクエ」もあるし）。まあ、気になるタイトルがあったら電撃SFCを読もう！　電撃PSはその名の通り、あくまでPS専門誌だからね…って、なんか言ってることが最初と違うんですけど（笑）。



その他



それては、その他の機種の注目RPGを紹介していくといっても、あまり紹介できるものがない（笑）。

まずは、NEO－GEOの「真説サムライスピリッツ武士道烈伝(仮)」。これは、タイトルを見てわかる通り、あの格闘ゲーム「サムライスピリッツ」のRPG版だ。なんせ発売が、'96年春の予定なのでくわしいことがわかっていない。しかし、あのナコルル、覇王丸などの個性豊かなキャラがストーリーを盛り上げてくれるハズ。

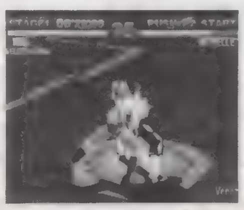
次は、PC－FXの「ファーランドストーリーFX」。これは「ファイアーエムブレム」タイプのS・RPGだ。…ま、これよりもちょっとキャラが前面に出てるけど（笑）。カルトな人気を誇るゲームだけに、ファンじゃなくても要チェックだ！

その他の機種でめぼしいのは、この2つ。他にも3DOなどでもRPGが発売されるが、特に注目すべきRPGは……。32XやジャガーなんてRPG以前に発売ソフトが少ないし…。

◆RPGの未来は?

これからのRPGは、いったいどうなっていくのだろう。手近なトコで「戦闘シーンがポリゴン格闘ゲーになっちゃう」とか、「黒澤明監督作品、スター総出演！」なんてゲームが考えられる。でも、コレってゲームとして本当面白いかを考えると……ちょっと疑問。例えば戦闘シーンが「鉄拳」になったとしたら、1回の戦闘が長くて大変だ。だいたい「鉄拳」くらいにレベルか高いゲームだったら、戦闘シーンだけで発売したほうが儲かるぞ（笑）。次に、最近は動画再生技術も進歩しているので、映画のようなRPGが発売されるとしよう。しかしこれも、それなりのスターを使ったらギャラが高いし、演出過剰になってプレイヤーの感情移入ができないかもしれない。まあ、どちらも料理次第ってトコもあるけど…と、これはちょっと先の未来の話。

そして、いきなりスゴい未来の話になるが、将来「感じる」ことができるRPGがでるかもしれない。この感じるというのは「剣をつかんで持った感じ」とか「敵に攻撃されて痛い感じ」とか。大きいのは触感。あと「臭う」RPGとか、プレイするとイッちゃうRPGとか考えられる。うー、はやくこんな技術が開発されてほしい！　でも、問題なのがレベルを上げるとき。やはり腕立てふせとかして、本当に体力を上げなきゃならんのか？　それよりも戦闘不能のときはどうする？　RPGは大抵死んじゃうので、やっぱりプレイヤーも死んじゃうのだろうか？　…そんなRPGやりたくないですぅ！

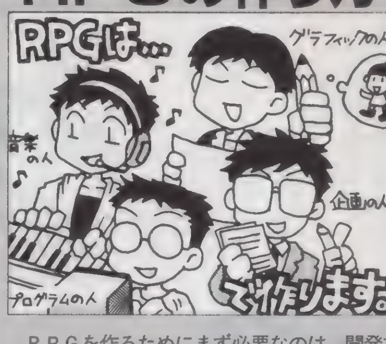


◀戦闘が格闘ゲームのRPGは、1回の戦闘が長びきそうだ。写真は「鉄拳」。



◀今は画面の情報だけのダメージも、将来的には直接感じることもできるかも？

RPGの作り方

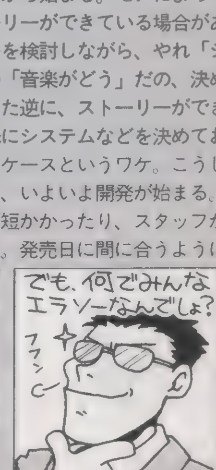


RPGを作るためにまず必要なのは、開発するための機材とそれを使える人間。機材は制作会社によってまちまちだが、例えばSFCを作る場合、任天堂から買わなくちゃいけない機材だけでウン千万円！…その他もろもろ機材だけで1億円近くかかってしまう！　それに比べてPSの場合は、パソコンのDOS／Vマシンがあれば200万～300万で一応、開発できる環境になるが…（豪華CGは無しとする）。次に人材だが、昔は1人でシコシコ作っていても、なんとかなっていた。しかし現在、大作の開発の場合は、ヘタなテレビドラマの制作スタッフよりも多い場合がある！　このスタッフに有名クリエイターを使ったら、さらに大変！　間違いなくギャラだけで、ソフト1本500円は値上がりする。また、「レイアース」みたいなキャラゲーを作る場合も、キャラの版権のせいで値段が上がってしまう。まあ、機材買うにも人材集めるにも、とにかくお金がかかるってワケ。



さて、それでは実際にRPGはどうやって作るのか順に追って説明していこう。当然、まずは企画を立てることから始まる。モノによってはこの時点でストーリーができている場合があってこのストーリーを検討しながら、やれ「システムがどう」だの「音楽がどう」だの、決めていくわけです。また逆に、ストーリーができていない場合は、先にシステムなどを決めておく。ケース・バイ・ケースというワケ。こうして企画が決まったら、いよいよ開発が始まる。しかし、開発期間が短かかったり、スタッフが少ない場合は大変だ。発売日に間に合うように、文字通りスタッフが不眠不休で働かなくてはいけない。ひどいときには、1カ月間、家に帰れないなんてことあるのだ！

このように多額のお金や人材を使ってRPGはできている! キミも作ってみる？



奴隷のといき

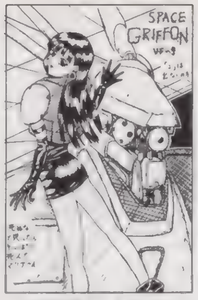
進歩著しいハードの世代交代のスピードを考慮しても、今年から来年にかけてがキーでしょうな。その点任天堂は、FCで7年SFCで5年、そして64へと、着実に世代交代を進めているのでソフト資産の継承を成功させております。セガも格差はあるにしろ資産を有効活用している感もあり、PSに較べれば若干有利な立場にありますな。SFCの「オウガ」のように新規タイトルが支持されることもある（デキさえよければ）のでソニーさんには頑張っていただきたいところですな。



◀秋田県　石川れんかさん：片桐さんです。サンキューありがとうです。



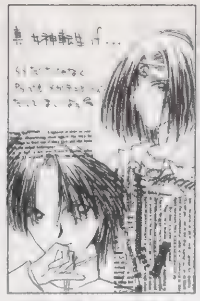
◀広島県　DDT95さん：緊迫したゲームになりそうな「バイオ」。かっこいいですよね。

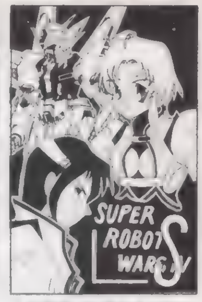


▲神奈川県　ちんねんさん：アイテムに限りさえなければよかったんですけど。



▲北海道　水神有気さん：おもしろいですかっ？　ありがとうございますっ！


▲神奈川県　立川真弥さん：移植して欲しいですよぉ。お願いです、アトラスさん。

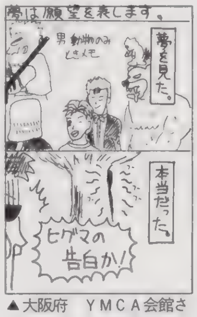


▲愛媛県　沙月さん：期待が高まる「第4次」。生セリフは熱いです。

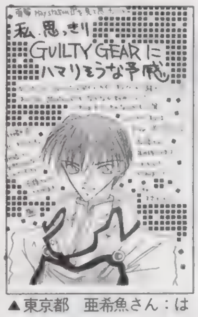

◀大阪府　ROホーミングさん：岩鉄さんがかっこいいです。オレの拳をくらえ！



◀神奈川県　夜魔さん：ツインビーキャラが大活躍するんでしょうね。ワクワク。



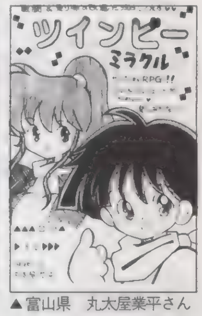
▲大阪府　YMCA会館さん：ちょっとやりたいかも。ね？　ダメですか？



▲東京都　亜希魚さん：はまっちゃって下さい！　それが奴隷（笑）



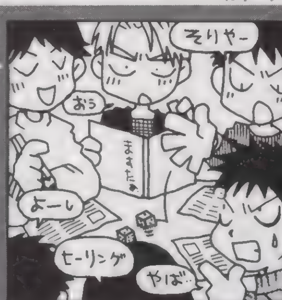
▲富山県　あかざるさん：木村先生ファン必見。早くプレイしたいですねぇ。



▲富山県　丸太屋業平さん：マシンも多いみたいですけど……なかなか続報が…。

趣味の奥底

●TRPGのこと……



[illegible]

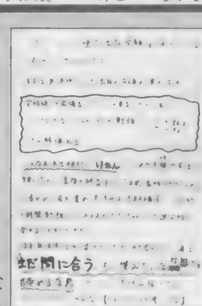
投稿のススメ

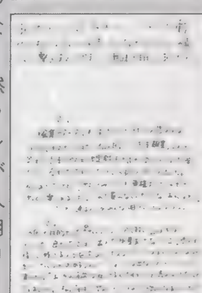


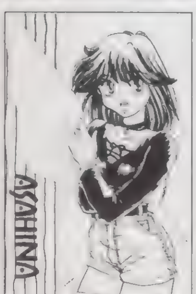
ハガキ投稿はパワーが決めて！熱いパッションで語られる新たな世界をあなたにプレゼント！

さて、絵のうまい人が何かと活躍しがちな読者参加コーナー。まあ、イラストが目立つのはしょうがないとして、今回は絵の描けない人のための投稿講座をお送りするっス。

まずはギャグ。笑いをとれるハガキは必然的に採用率がドーンと大きくなります。DPSでは面白ければ何でもOKっていうポリシーだかなんだかワケわからない基準で採用が決まるから。イラストと同じように、力の入り方も大事。渾身の力をこめたハガキは採用されやすいです。この辺はイラストとかわりませんな。超オバカさんなハガキをプリーズ！

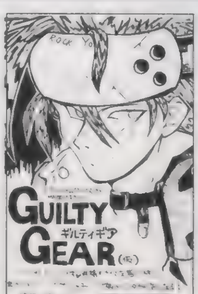

◀石川県　めけ2さん：最後のセリフがにくいです。受験、ガンバッテ下さい


◀埼玉県　まどのゆき彦さん：送られてきたモノは感謝状でも基本的に載せるのです



▲秋田県　石川れんかさん：あさひな語は流行ります。これから。って感じィ。

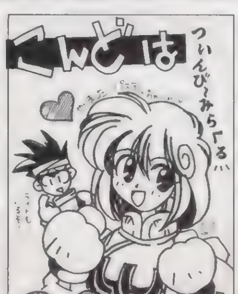

▲新潟県　ナカムラさん：ニヒルな彼。ちょっと危ないのがまた人気の秘密。



▲富山県　丸太屋業平さん：人気爆発な『ギルティ』。これまた超期待！



▲神奈川県　てるリンさん：キャラが超魅力的な「水滸～」。早くやりたいな。



◀滋賀県　ごちうりさん：しゃべりまくるんですかねぇ？　バリバリだといいなぁ。



◀大阪府　ささきりょうさん：手裏剣が弱いんですよぉ「ウィズVII」。悲しいです。

奴隷のど

Rだから PSのRPGのお話でもしましょうか。最近発売された「藤丸地獄変」。ストーリーや世界設定はなかなかイイ　が、システムにやや難あり。ある特定のキャラが死んでしまうとハマってしまうというのもちょっと。「ピヨピヨ」はフィールドや戦闘が新世代機。でもそれ以外は普通。まぁ安心して遊べるといったところ　現時点での期待は「幻想水滸伝」。RPG初の108人パーティができるのかと思ったら、そうじゃないらしい。でもなかなか楽しそう

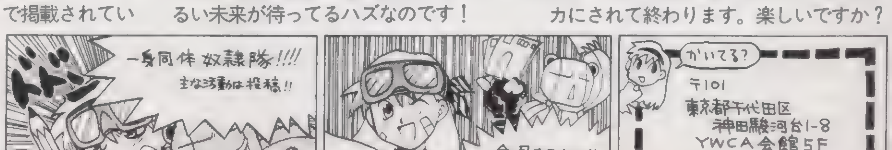


DPSとは? いったい何なんでしょうね 知ってる?

さてみなさんお立ち会い！「ＰＳの奴隷」はおなじみ電撃プレイステーション（毎月30日発売）で連載中であります。読者ページであります！　字が読みにくいのは立ち読みをさせないためだとまで言われるほど、小さい文字がチャームポイント。危なくておバカな原稿も、小さいからわかんないやって感じで掲載されています。よーく探すとヘアヌードまで隠されているかもしれないぞ！　ってあくまでしれないぞってだけだけど。ページを開けば貴方を暖かく迎えてくれる大人気企画満載！　満載っても葛飾北斎じゃありません。さあ、貴方もこれで、自分の中の真面目な人間性を捨て去ろう！　明るい未来が待ってるハズなのです！

興味を持った人は、五百円を握りしめた手を顔の前まで待ってきて「ニギリッペ」なんてふざけたことはやらないで、近所の書店さんに超ダッシュ！　お店のおばさんにハアハアいいながら「でん、でん、でんげき、でんげきプレポウーレ下さい！」と元気良く叫ぶと、見事小バカにされて終わります。楽しいですか？

こんなことになるんだったら、前もってハガキを書いておけば良かったと思うことが長い人生の中で、３回くらいあることでしょう　何事も、壊れない前にさあ、保険　人間のＤＮＡの中に組み込まれたハガキ因子をかき消すことなどデキやしないのです！　ちょっとぼーっとしてたら、指が、手が、足が、胸が、見る間にハガキを書いてしまう！　そんな妖しい魅力に慣れっこな貴方に、大吟醸の日本酒のようなみずみずしさで奴隷のコーナーはお送りしています　雨にも負ける、風にも負ける、そんな貴方のホットな愛を、ハガキに託して送って下さい！　ハガキです！　世界はハガキで目覚めるのです！



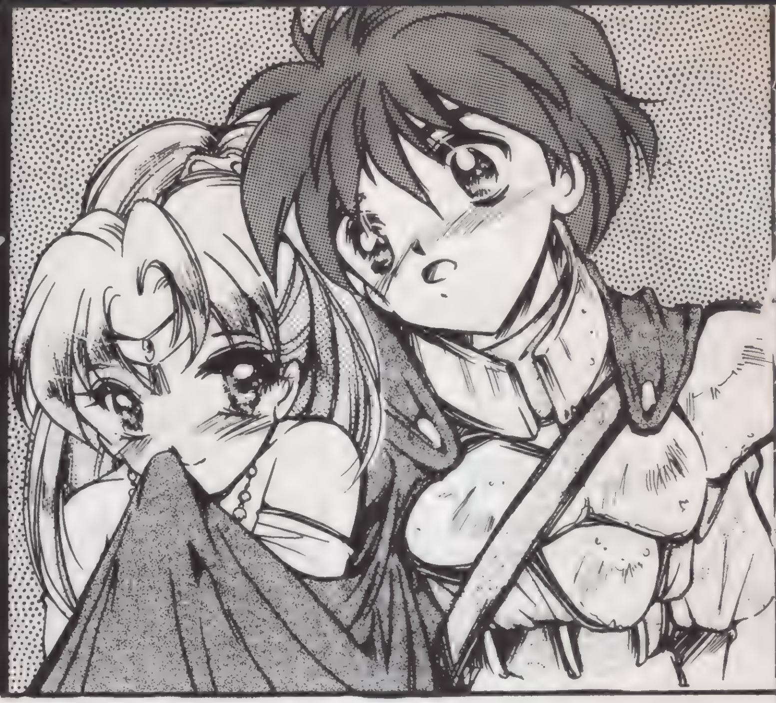
奴隷のどい

掲載されるとオリジナルグッズをプレゼントします。増刊向けのハガキも、月刊の方のＰＳの奴隷とポイント制は共通です。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation R 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（97ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは12月26日（当日消印有効）です。



【1】今号で、よかった記事３つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［特報］聖痕のジョカ ②［特報］第４次スーパーロボット大戦Ｓ ③［特報］プリンセスメーカー３ ④［特報］ヴォルケンクラッツァー ⑤［特集］幻想水滸伝 ⑥［超教師外伝］ときめきメモリアル ⑦［超教師外伝］闘神伝２ ⑧［R-Station］藤丸地獄変 ⑨［R-Station］ビヨンド・ザ・ビヨンド ⑩［R-Station］ウィザードリィVII ⑪メーカー質問箱Ｒ ⑫［記憶素子Ｒ］キングスフィールド２ ⑬［記憶素子Ｒ］アークザラッド ⑭［記憶素子Ｒ］三國志IV ⑮［記憶素子Ｒ］スペースグリフォンVF-9 ⑯［記憶素子Ｒ］クライム・クラッカーズ ⑰［記憶素子Ｒ］キングスフィールド ⑱［まんが］藤丸はじめて物語 ⑲［読者コーナー］Ｒの奴隷 ⑳［GoGoRPG］クーロンズ・ゲート ㉑［GoGoRPG］キリーク・ザ・ブラッド２ ㉒［GoGoRPG］アルナムの翼 ㉓［GoGoRPG］ツインビーミラクル ㉔［GoGoRPG］ＦＥＤＡ ㉕［GoGoRPG］ＲＰＧカタログ ㉖電撃SoftStation ㉗［付録］ときめきメモリアル メモリーカードシール

§ § § §

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の表から選んで番号で答えてください。

§ § § §

【３】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から１つ選んで答えてください。

§ § § §

【４】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

§ § § §

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

§ § § §

【６】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ザ・プレイステーション ④HYPERプレイステーション

§ § § §

【７】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を５つまで書いてください。

①電撃ＰＣエンジン ②電撃王 ③覇王 ④ゲーム・オン！ ⑤週刊ファミコン通信 ⑥月刊ファミコン通信 ⑦必本スーパー！ ⑧ブイジャンプ ⑨ゲームウォーカー ⑩電撃スーパーファミコン ⑪㊙スーパーファミコン ⑫ＰＣエンジンＦＡＮ ⑬ログイン ⑭コンプティーク ⑮ファミリーコンピュータマガジン ⑯３ＤＯマガジン ⑰ゲーメスト ⑱寿現夢 ⑲ゲーム批評 ⑳ゲーメストEX ㉑その他

§ § § §

【８】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

§ § § §

【９】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン ②３ＤＯ ③ＰＣ－ＦＸ ④スーパーファミコン ⑤ＰＣエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガＣＤ ⑧スーパー32Ｘ ⑨ネオジオ ⑩ネオジオＣＤ ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮ウルトラ64 ⑯その他

§ § § §

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

§ § § §

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本を6～7ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

§ § § §

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つまで書いてください。

【13】現在発売中のプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

§ § § §

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。

(例：(どんな)ＲＰＧ、格闘、美少女、ｅｔｃ.)

§ § § §

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1 ②VOL.2 ③第3号 ④第4号 ⑤8月号 ⑥9月号 ⑦10月号 ⑧増刊G ⑨11月号 ⑩増刊F ⑪12月号

§ § § §

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

§ § § §

【17】今号の電撃プレイステーションＲを買った日にちを書いてください。

§ § § §

【18】電撃プレイステーションが隔週刊（月２回刊）になったらどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

§ § § §

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を書いてください。

§ § § §

【20】この号を何で知ったかを次から選んでください。

①電撃ＰＳ本誌 ②メディアワークスの他の雑誌 ③ラジオＣＭ ④知人から ⑤宣伝ポスター ⑥その他

§ § § §

【21】電撃プレイステーションＲへの感想、今後に期待することがあれば書いてください。

 イラスト／あいざわひろし

電撃PSはRPGの味方です

これからやってくるのは、どんなRPGなのでしょうか？　その疑問にお答えするレッツゴーRPG。GoGoすれば、何かが見える……。



イラスト／C次郎

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション

プレゼントR係

〒 □□□－□□　ここにはなにも
書かないでください。

住所　都道府県
TEL　(　)

氏名　フリガナ
男・女

生年月日　年（西暦）　月　日
19

職業
①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3
[illegible]
[illegible]

P.98電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】　【2】　【3】

【4】　【5】

【6】

【7】

【8】

【9】　【10】

【11】

【12】

【13】

【14】　【15】

【16】　【17】　【18】

【19】　【20】

【21】

---キリトリ線---

クーロンズ・ゲート

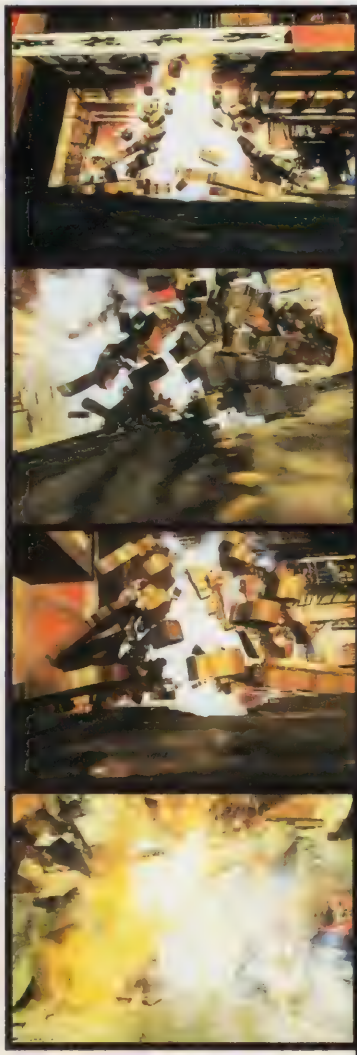
●ジャンル／アドベンチャーRPG●メーカー／SME
●発売日／来春予定●価格／未定(CD2枚組)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

いわゆる「戦闘」というものがなかったり、ゲームの中心は情報収集とアイテム集め／交換だったりと、RPGというよりは、AVGなのかもしれない クーロンズ・ゲート。しかし、ストーリーや世界観の練り込みは、ハンパじゃなくモノスゴイ。ホントはまったく新しいジャンルのソフトなのかもな。（ねじ屋として生きてみたい俺とか）

アドベンチャーRPG

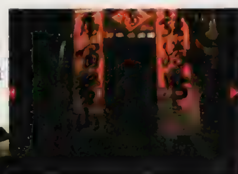
ビジュアル・ショック! デモ・シーン初公開!!



▲このゲームには、陰陽二つの世界がある。いつのまにか大きくなりすぎた陰界の力が、九龍城の出現というかたちで陽界＝現実世界に突出してきてしまったのだ。その原因を探り、陰陽両世界のバランスを元に戻すのが、主人公（香港最高風水会議から派遣される超級風水師）の目的なのである。

都市の神経が暴走して、

タイトルの発表から約10カ月、これまではキャラクターのCGや簡単な設定資料といった情報しか公開されなかった『クーロンズ・ゲート』だが、遂に、デモ・シーン（オープニングになる予定）と、最初に訪れることになるエリアが公開されたのだ。PSソフトとして考えてみてもショッキングなまでに高いクオリティを誇るグラフィックとともに、新たに明らかになったゲーム・システムに関する全情報をまとめて、あますところなくお届けしよう。



▶既に取り壊されてしまった現実の九龍城を模して描かれたディテールが、ゲームに強いリアリティを与えている。



◀最初に訪れることになるエリア、龍城路。このように、各エリア内は非常に複雑に入り組んでいるのだ。



◀赤い矢印の見える方向に、向きを変えたり、進んだりできるのだ。

陰陽

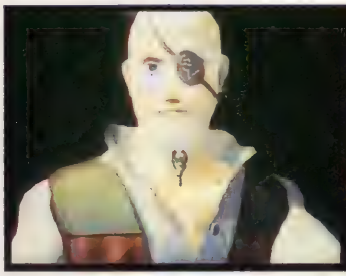
陰陽五行の考え方に従って、『クーロンズ・ゲート』には、「戦闘」がない!?

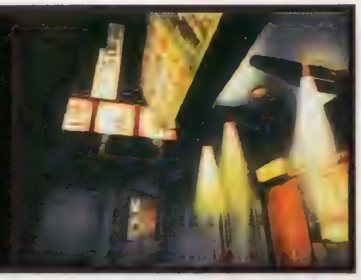
風水 九龍 傳 Kowloon's GATE

陰陽のバランスが崩れてしまった九龍城内には、物に邪気がとりついた「物の怪」が棲みついている。しかも、主人公が城内探索を続ける際に、彼らは絶対に障害となる存在なのだ。……と、ここで普通のRPGならば戦闘が始まるところ

異界・九龍城がその姿を現す!





虚実皮膜…欲望の街…これは現実なのか？ それとも??

一歩奥へと進む度に、現実から遠くへ……

右に示したように、九龍城内ではいくつかの段階を経て奥へ奥へと進んでいく。まず最初の九龍フロントは九龍城の中心で、現実世界に最も近い（このページの周囲にある画面写真は、九龍フロントのもの）。ここでなんらかのイベントの発端があり、それを解決するために向かうのが、九龍ディープと呼ばれるエリアだ。九龍ディープでは情報やアイテムを集め、周到な準備を整えた上で、その先に広がるリアルタイム・ダンジョンへと向かう。そこはもう「物の怪」が棲みついた、完全なる陰界、現実世界とは対極に位置するエリアだ。

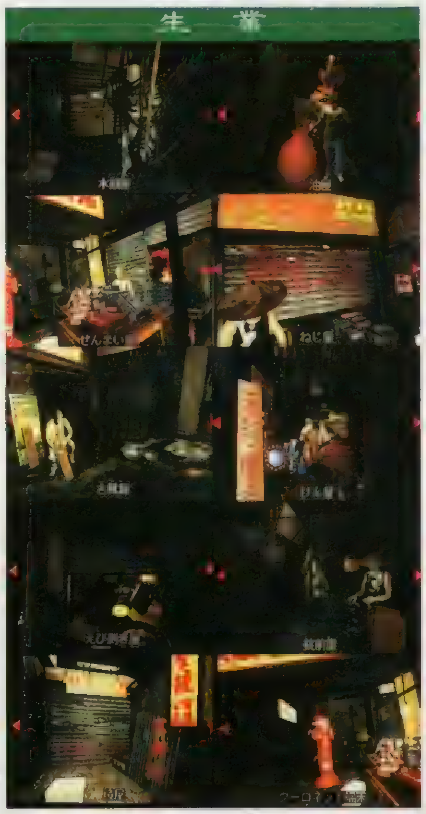
九龍フロント 九龍城の中心。現実に近い。
▼
九龍ディープ 不気味な商店が立ち並ぶエリア。
▼
フロントエリア 現実と陰界の最後の狭間にある。
▼
ダンジョン 完全なる陰界。物の怪が棲息。


えび剥き屋の子供

奇妙なリアリティを感じさせる人物たち

信じられないような職業を生業とする登場人物たち。不気味さとユニークさが混在して、奇妙なリアリティを醸し出している。

だが、『クーロンズ・ゲート』ではここに「木火土金水」（もっかどごんすい＝世界を構成する五大元素）五行の考え方を導入している。つまり、火の属性を持つ物の怪に対しては水の属性を封じたアイテムを使うことによってそのバランスをとって邪気を払い、彼らを通常の「物」に戻すことで障害を取り除くという考え方なのだ。単純な意味での戦闘は、ない。

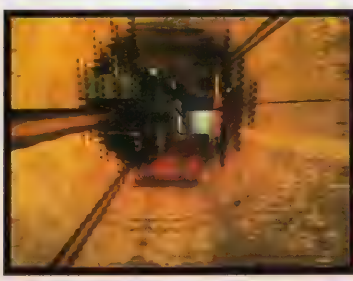


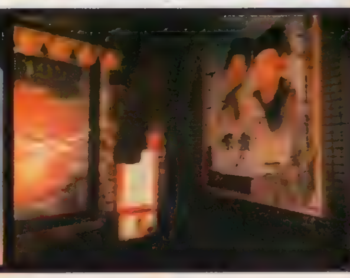
彼らの店は、九龍ディープで営業している。ここでねじやぜんまいを手に入れて（？）、ダンジョン探索へと向かうのだ。






クーロンズ・ゲート








DIGITAL BEAUTY

小黒 Shao-hei

彼女の電子の微笑みに魅せられて…

いわゆる「アニメ絵」とはまた違った魅力を持つGキャラクター。彼女こそ、PSを象徴する新世代の美少女キャラだ！

「ファイアの日に逢える」それが姉の言葉なの…

九龍フロントにある龍城飯店（ここでいう飯店とは単なるレストランではなく、ホテルのことでもある）の2階に住む女性。生き別れになった姉を捜し出すという強い決意を胸に秘め、その機会をうかがっている。

そんなある晩、小黒は夢を見る。絶望的な状況に手を差しのべて、恐怖のどん底から自分を助け出してくれる姉の夢を。その夢の中で、姉が最後につぶやいたのが、「ファイアの日に逢える」という謎の言葉だった。リッチや周囲のみんなにバカにされながらも小黒はその夢を正夢と信じて疑わず、陰陽の暦を入手して、「ファイアの日」の謎を解き始める。

そして、九龍城に潜入してきた主人公と出会うことによって、彼女の運命は大きく変化するのであった……。

彼女の成長

下の2枚の画面写真は小黒の初期CG。現在の小黒のイメージが固まるまで、実に1年強の月日が費やされている。この美しさは、開発スタッフの執念の結果なのだ。









▲彼女と過ごす一泊二日の出来事。それが「クーロンズ・ゲート」の物語である。



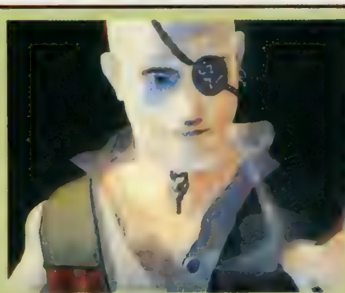
個性豊かな登場人物をチェック!

ゲームキッズ



九龍城内でナンバー1を自称するゲーマー。ゲームのことだけでなく、ネットワークに関する知識も豊富で、クーロネット端末の修理もできる。

リッチ



小黒が世話になっている龍城飯店のマスター。姉の夢を正夢と信じている小黒をバカにするが、実の妹のようにかわいがってもいる。

季弘(リーホン)



九龍城内に店を構える質屋の店主。時代物を相当集めているのだが、商売に熱心なわけではない。小黒の頼みで陰陽の暦を入手してくる。

ウェイ



小黒も通っている気孔塾の主宰者。クーロネット上にもサークルを持っていて、主人公に回復の気を送ってくれたりする。

陰陽師



その昔、日本から九龍城にやってきたといわれている陰陽術の使い手。超能力と科学を融合させたハイパーサイエンティストでもある。

紅頭

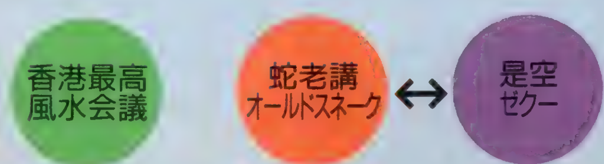


是空の活動要員。その正体はまだ明かされていないが、九龍城内の情報収集に奔走している。ある種の特殊な能力を持っているらしい。

3つの勢力の拮抗

九龍城に何かを望むのか? それとも異界として排除するのか?

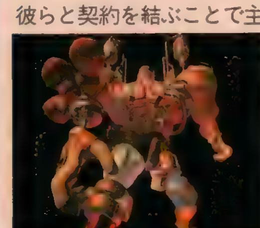
突如として姿を現した異界・陰界である九龍城には風水がないという事実を知った香港風水会議は、なんとか城内に風水の流れを起こし、陰陽のバランスをとろうと試みる(そのための調査に、主人公が派遣される)。一方、もともと対立関係にあった蛇老講と是空の両者には(この両者については、まだ明かされていない部分が多い)、蛇老講が究極の秘儀・不老不死の奇蹟を九龍城に求めて画策し、それを是空が阻止しようとしているという、対立の図式がある。



クーロンナビ

人と物の怪の狭間で浮遊する謎の存在……九龍城内の水先案内人

本来ならば人間が住める場所ではない九龍城(それでも人は住んでいるという単純な事実も、この物語の核ではあるのだが)。その最深部であるフロントエリア〜ダンジョンへは、彼らの案内なしには進入することはできない。その先にはもう、ただ広大なダンジョンと、物の怪しかいない(いない)のだから。彼らは各ダンジョンに一人ずついて、彼らと契約を結ぶことで主人公はダンジョンに入れるようになる。



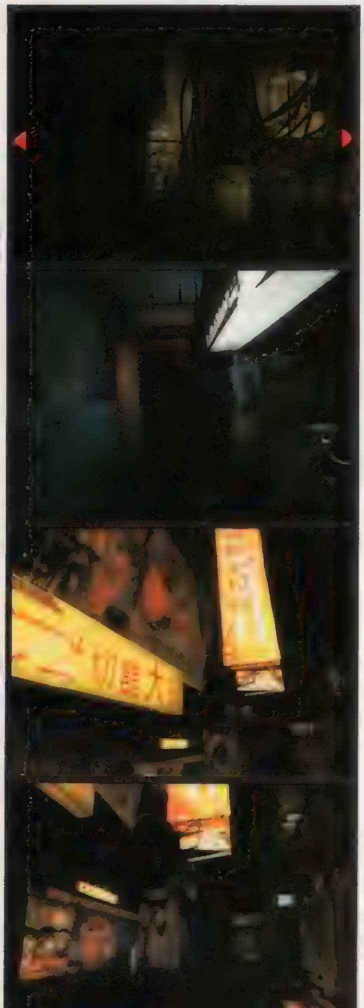
◀ナビの一人、ミスター・ドーブマン。



◀きわどいファッションのハニー・レディ。



ゲームであってゲームでない。曖昧で微妙で、

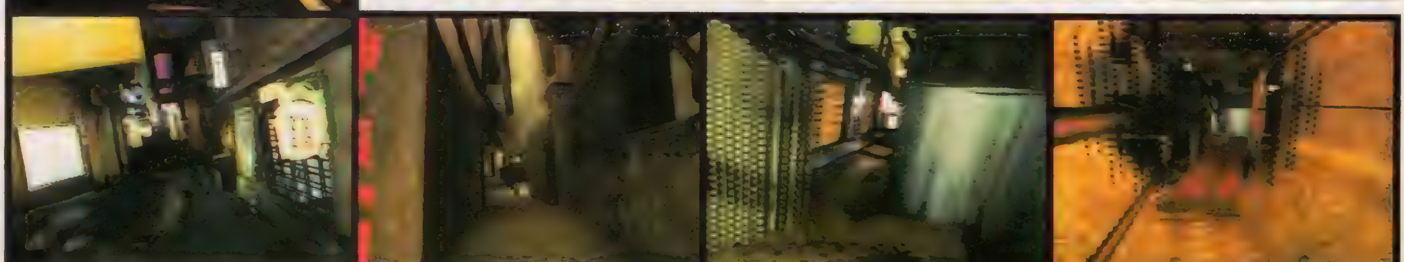


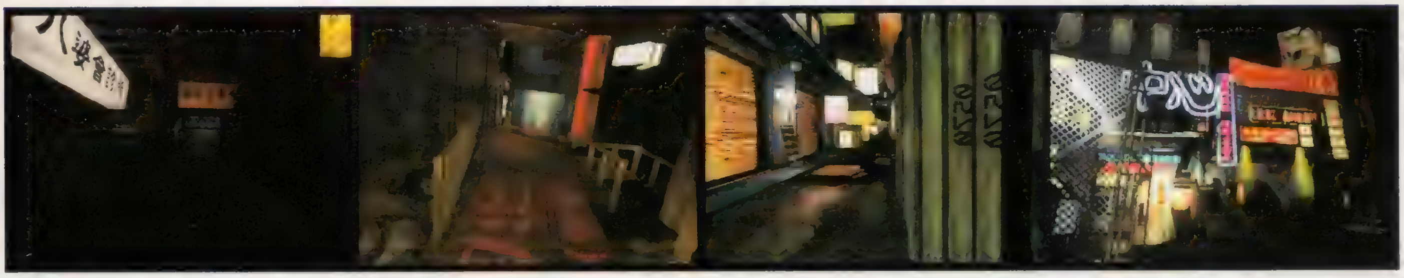


誰もが聞きたかった、『クーロン』の「正体」

INTERVIEW

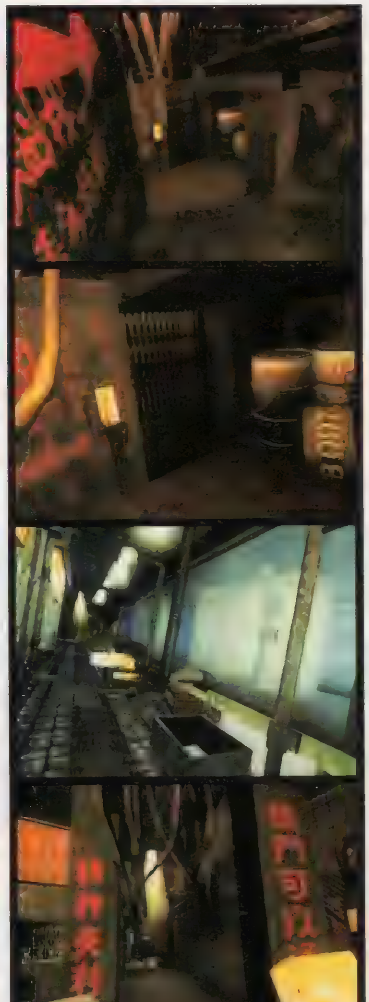
タイトル発表、そして強烈な印象を与えたイメージビデオの公開と同時に、全PSユーザー（当時は購入予定者？）の話題を独占した『クーロンズ・ゲート』。約1年という長い沈黙を破って、遂にその真の姿に迫る時がきた！





でも強烈な世界『クーロンズ・ゲート』の秘密

『クーロンズ・ゲート』スタッフ・インタビュー シナリオ+ディレクター SME 木村央志氏



木村央志氏（株式会社ＳＭＥニューメディア本部所属。『クーロンズ・ゲート』ではシナリオと全体のディレクションを担当。以下、K)：意外にね、この画面を見ると、どう操作していいのかわからないって人が多いんです。どうしてかっていうと、どうも今までのゲームでは「ムービー」というとまったく操作を受けつけない、ただ眺めるだけのものが多かったかららしい。僕たち開発スタッフはこれをＪＰＥＧ（ＰＳが採用している画像圧縮規格）ダンジョンと呼んでいて、ムービーシーンでも、ある程度操作ができるのは当たり前って感覚なんだけど。

――――厳密に言えば、『クーロンズ・ゲート』でもムービー中の操作はできませんよね。操作（方向の選択）が可能な静止画と静止画の間を短いムービーでテンポよくつないでいるから、ムービーが続いているような印象を受けるということですよね？

K：方法論としてはその通りです。理屈を言ってしまえば簡単なんだけど、それによって生まれるヌルヌルした移動の感覚に戸惑う人が多いということなんでしょうね。でもそのことで可能になったこともあるんです。例えばこのソフトではリアルタイムダンジョン以外では、画面にマップを表示しません。右に曲がって左に曲がってみたいな方眼紙のような捉え方でなく、何屋のとなりをちょっと曲がったら何があって、というふうに、景観でマップの構造を理解してほしいんです。単純に方眼紙にマッピングできてしまうような世界が作りたかったわけでもないですし…。

――――世界観は、『クーロンズ・ゲート』の重要な要素ですよね。

K：というか、この世界をきちんと作りたい、というのがそもそもの企画だったんです。僕自身が、こういう世界が好きだったり、サイバーパンクの影響を受けていたりして……、いわばその拡大解釈であるとも言えるでしょう。この世界を支持してくれる人は少なくないはずだって信じてますし(笑)。それと、僕たちもゲームを作るのは初めてですから、これまで他のハードで出ているＲＰＧを色々とプレイしてみたんですよ。そしたら、こういうサイバーパンクっぽくて、アジアっぽくて、混沌とした不整合な世界をきちんと描けているものはなかった。中世ファンタジーで、英雄のお話でって、そんな物語が多かった。後発の僕らが同じことをやっても意味がないでしょ？　じゃぁ、誰も手をつけてないんだったら、これをやろうと判断したわけです。

――――でも、『クーロンズ・ゲート』の世界は本当に魅力的ですよね。

K：プレイしてくれる人にはね、是非、画面の手前じゃなくて、その中の世界に自分の焦点を合わせてほしい。コントローラを握っているという感覚をなくして、これまで自分がゲームに対して持っていた価値観とかね、基準とか、そういうものをどんどん壊していってもらって、『クーロンズ・ゲート』の世界にハマッてもらいたいなと思っています。



キリーク・ザ・ブラッド2

●ジャンル　シューティングAVG●メーカー　SME
●発売日　12月22日発売予定●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　不可

ココが違う RPG POWERチェック!

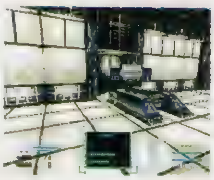
確かにビジュアルはすごかったけど、シューティングとして見ると前作はちょっと単調なイメージがあった気がする。でも今回はそんなことない。セーブフリーのおかげで自由度は増したし、攻撃範囲が広いことで3Dシューティングとしても十分楽しめるようになっている。ビジュアルは今更言うまでもないし、ね。（ジュピター[illegible]）

3DシューティングAVG

一人の男を動かすのは、一人の女への愛…のみ

3D・AVGの最高峰へ!!

非常に綺麗なビジュアルシーンでＳＦファンの心をガッチリキャッチした『キリーク・ザ・ブラッド』。その続編であるこのゲームは、前作以上のクオリティを誇るビジュアルシーンと、さらにゲーム性を増した３Ｄシューティングシーンで構成されている。謎の病に侵された恋人の命を救うため、もう二度と乗りはしないと決めた――他者の命を奪うためのもの――プロテクトアーマーのコクピットに身を沈める主人公……。そこからのストーリーは、プレイヤー自身が作り上げていくのだ！



▲敵に出会うと、そのデータを音声で教えてくれる。



◀マップはオートで記憶され、近い部分は画面下に表示されるのだ。



▲もちろん、天井にも敵はいます。上下には常に気をつけていたい



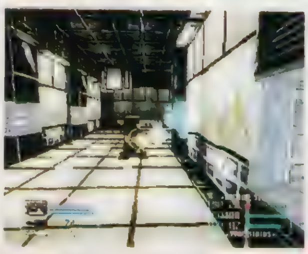
オープニング

オープニングビジュアルは非常にキレイ。ＤｅｌＳｏｌとバイフロスの戦いを描いているのだ。言うまでもないが、必見。

Opening Demo

改良されたゲームシステムに注目!!

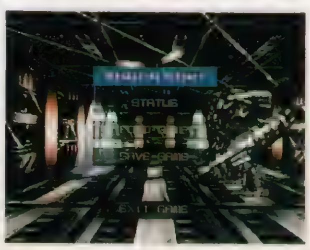
ファジーな照準機能



ひとまず、敵の近くに照準を向けてみる

敵の近くに照準をやると、自動的にセットしてくれるのは前作どおり。上下を向いたりして、少々狙いがつけにくいこういうタイプのゲームには、ありがたい機能だ。

セーブが自由にできる



セーブポイントを見つけ出そう

前作では決められたときにしかできず少々不便な思いをしたセーブだが、今回はセーブポイントであればいつでも好きなときにセーブできるようになった。これは便利だ。

 ※画面は開発中のものです。

Characters

この物語の主要人物である主人公のマサオ、そしてその恋人のレイラ以外にも、ストーリーを演出する人物は多数登場する。かたやバイフロスグループに属し、人口統制を行う、時の統治者。そしてかたやバイフロスの支配に対して敢然と立ち向かうレジスタンス。彼らは一体、どんな形でストーリーにかかわってくるのだろうか？



マサオ ●*Masao*

両親と幼い頃に死別し、それ以後カルロスに育てられる。3年前に、突然反乱軍を離脱。

DelSol

人口統制の名の元に、産児制限とDNAの採取を行ったバイフロスグループ。その背後にある、なんらかの邪悪な意図を察して徹底抗戦を叫びつづけ、ついに非合法の烙印をおされた反政府組織。それがデルソルだ。失われた"太陽"を意味する名を持つこのレジスタンスを率いるのが、元国連平和維持軍所属の、カルロスという男である。



レイラ ●*Leyla*

マサオの恋人。何不自由なく育った深窓の令嬢。優しく、正義感の強い女性。



ミハイル・バイフロス ●*Bifloth*

バイフロス・グループ5代目総統。なにがあっても信念を曲げず、冷徹と恐れられる。



カルロス・ロッシ ●*Carlos*

現在、反政府組織・DelSolのリーダーとして指名手配中。マサオの育ての親。

STORY

俺たちのすべてはバイフロスにコントロールされている。西暦2065年の今、人類が地球上で生きていける場所は、この地下60メートルに造られた、閉ざされた地下都市ニューロルだけになってしまった。太陽の光の一切届かない、穴倉のような街。俺たちはここでモグラのように生き、死を迎える。地上はすべて、猛威をふるう致死ウイルス「ギガリ」におおわれてしまったからだ。そして、人類を救うこのありがたい都市を造って下さったのが、世界最大の巨大コンツェルン、そして今や政府そのものでもある、バイフロス・グループの偉大なる5代目総統、ミハイル＝バイフロスなわけだ。巨大コンピュータ「GENE」によって完璧に環境制御された、快適な空間。人はここを楽園都市と呼ぶ。

だが、それは嘘っぱちだ。ヤツらの目的が人類の救済なんかじゃないことに、俺たちは気づいたのだ。ここは限られた空間だ。水も空気も無尽蔵にあるわけじゃない。そういうお題目でバイフロスが行ったのは、「人口統制」だ。人口増加に歯止めが必要なことは誰の目にも明らかだったので、人々は協力的だった。が、問題はその後だ。バイフロスは、限られた人間はあまねく優秀でなくてはならない、と言いだしたのだ。そして、人々に対して強力な、むしろ洗脳とも言えるようなキャンペーンを行った。ニューロルの住民は従順だった。なぜならヤツらに逆らうことは、死を意味していたからだ。

だが、すべての人間がそれに従ったわけではなかった。カルロス＝ロッシ。バイフロスの人口統制の裏に隠された邪悪な企みを嗅ぎ取り、あくまでその支配を受け入れようとしなかった人物だ。俺は幼いころから、カルロスの元で兵士として育てられた。バイフロスを倒すこと。それが俺の人生の命題だった。そう、3年前のあの日まで、確かに俺は身も心もレジスタンスの戦士だったのだ。

だが、俺はもう疲れ果てた。

地上、解放、バイフロスの陰謀。すべて、過去のことだ。

今はただ、心から愛するこの女が……お前さえ、いればいい。

AD2065　MASAO.

眠れる少女のために、機械と青年がその花を求めて死の大地へと旅立つ…



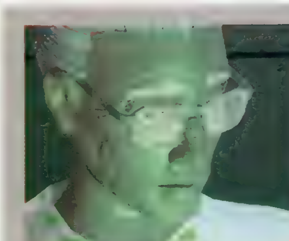
サンダース ●*Thunders*

DelSolの兵士。マサオとは親友同士だったが、3年前から歩む道を異にする。



ジム ●*Jim*

元国連平和維持軍の技術者。兵器の改造に関しては世界最高の技術を持つ。



ドクター ●*Doctor*

非合法の医者。DelSolの運動に共感し力を貸しているが、その真意は不明。

キリーク・ザ・ブラッド2

高速移動でテンポアップ



機動力を活かした戦いかたが必要だ

今回の自機は高速移動することが可能。これでマップ探索もスムーズにいくはず。また、通路幅も前作より広がっているので、戦闘にもバリエーションをもたせることが可能だ。

多彩な武器と高い戦略性



武器のチョイスはTPOにあわせて

メインのレーザーガン、サブウエポンのマシンガンに加え、6種類のミサイルが用意されている。敵に応じて兵装を変更し、常に相手の先手を取って戦闘に臨みたい。

新着 ビジュアルシーンを一挙に大公開!!



▲巨大なビルを前に、単身立つパワードアーマー。この先に待ち受けるのは、果たして希望への道なのか、それとも破滅へ導く道なのか。いや、そのどちらであっても関係はない。今できること。それは、前に進むことだけなのだから。

今、マサオの過去が明かされる…!?

ゲームを盛り上げるビジュアルシーン。前作では、ストーリー性がそれほど高くなかったということもあって、一つの〝演出〟の域を出てはいなかったが(それでも十分にキレイで、プレイヤーの度胆を抜いてくれたんだけど)、今回はどちらかというとストーリーメインのゲーム展開となっているため、ビジュアルシーンはとにかく力の入ったものになっている。今月は、そのビジュアルシーンの新着写真を余すところなく誌面で紹介する。これだけのクオリティを誇るグラフィックがアニメしてストーリーに深く絡んでくるのだ。もはや「キリーク2」は、〝ゲーム〟という「限界」を越えてしまったのかもしれない。

爆炎の向こうに見えるのは敵か…それとも味方か…?



◀対峙するパワードアーマー。熱い思いに心を焦がす男たちが、今、支配の壁をやぶろうとしている!!

MASAO

元・レジスタンスの戦士、マサオ。一人の女性との出会いが、彼の人生を変えていく…



◀従来は、主人公=プレイヤーという位置づけが強かったため、主人公の外見がビジュアルで確認できるものは少なかったが、マサオは、その雄姿をプレイヤーに見せてくれる。映画さながらの人間ドラマが楽しめるのだ。



ニューロル政府、バイフロス

1950年:第二次世界大戦末期、初代バイフロスがドイツからチリに渡り創業。科学、医薬品メーカーとして事業を開始。

2030年:このころより食料、通信、石油、鉱物と急速に事業を拡張。世界的な巨大コングロマリットとして成長。

2035年:4代目カール=ハインツ=バイフロス、南極に観測基地サウスベースを建設。このころより、遺伝子工学によるクローン生物、人工生命の研究に力を注ぎ、サウスベースがその拠点となる。この年、トーマス=キムが遺伝子治療の研究により33歳の若さでノーベル医学賞を受賞。その後、バイフロスの研究部門の最高幹部に就任、サウスベースにてバイオ関連の研究を行う。

2038年:サウスベース付近にて未知のウイ



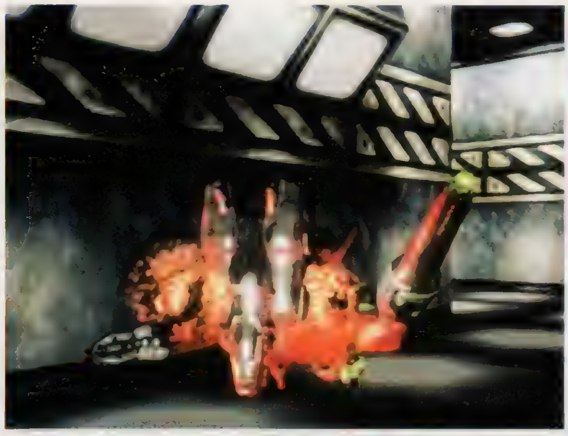


SJ-107改誕生!?

レジスタンス部隊、Del Sol。その手助けをする謎の改造屋ジム。彼らの行動の真相は……何なのか。

謎の改造屋ジム
その手に今、SJ-107が委ねられた!!

ビジュアルシーンのワンカット。どうやら、マサオを含むDelSolのメンバーが、改造屋ジムのところにやってきているようだ。ジムは、前作で登場したパワードスーツ、ＳＪ－１０７を今回のＳＪ－１０７改に改造してくれる人物だ。このように、何らかのかたちでDelSolのレジスタンス活動に協力してくれている。……しかし、それは何を思っての行為なのか。彼の真意を知るものは、いない。





爆発、そして炎上!!

ガンのブローバックの感触、立ち込める硝煙、そして上がる爆炎。ここには、真の戦場が、ある。

爆発し、炎上する敵機
これは反撃の狼煙か、それとも…?

DelSolとバイフロス・グループの戦闘。爆発しているのは、どちらもバイフロス側のパワードアーマーだ。元平和維持軍のエリートが率いているだけあって、どうやらレジスタンスであるDelSolは、かなりの戦闘力を持つ集団らしい。マサオはその中核をなすメンバーだった。何故彼はレジスタンスを後にしたのか。一人の女性に傾倒してしまった彼は、思想をも失ってしまったのだろうか……?

・グループ。その設立と歩み

ルス汚染発覚。国際条約違反の疑いで、国際平和維持軍の強制査察。サウスベースの迎撃システムが作動し、国際平和維持軍を撃墜。戦闘の後サウスベースは崩壊。この時、キム、カール＝バイフロスともに死亡。カール死去にともない、ミハエルがバイフロス５代目総統に就任。サウスベース崩壊直後から未知の致死ウイルス「ギガリ・ウィルス」が突如蔓延し猛威を振るう。その後、地球上の100億以上の人口は、瞬く間に１億以下に激減。ミハイル＝バイフロス、かねてより南米に建設していた巨大地下都市「ニューロル」への生存者の受け入れを発表。

以後、バイフロスがニューロルにおける政権を樹立し、事実上地球唯一の国家となる。



アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

●ジャンル／RPG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

「牙」は、メイファンや一種九号など、悲しい運命を持った少女が印象に残っている。主人公たち以外にも印象的なキャラが多く、自販機の「ちぇふ」なんてのもあった。実はこの「ちぇふ」は、「翼」にも登場するのだ。「牙」の主人公たち十二神徒だけじゃなく、こんなキャラ（？）も再登場するのはウレシイね。　（シモんまさと）

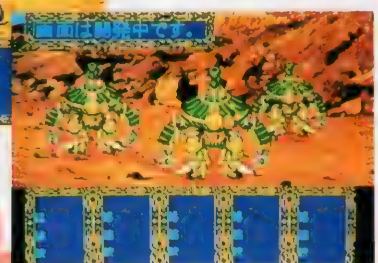
『アルナムの牙』の続編

舞台は前作から5万年後！機械文明がアルナムを変えた？

「翼」の世界（前作から５万年後）は、外燃機関を利用した機械文明が栄華を誇り、前作とはまったく違った世界観となっている。今回紹介する戦闘画面の敵を見ても分かるように、敵のほとんどは「機甲兵器」と呼ばれるメカなのだ。でも多くの「機甲兵器」は操縦席がむき出しのため、操縦者に影響を与えればメカは機能しなくなる。生身の人間である主人公たちがメカに立ち向かうには、目くらましや爆発などで兵器の動きを止めることも必要になってくるぞ。またレベルの低いキャラを自分の付き人にさせ、そのキャラとのコンビネーション攻撃など、キャラクター性を重視した戦闘も注目のマトなのだ。



◀「牙」の敵はグロいモンスターだったけど、今作はガラッと変わってメカばかり。でも、この機甲兵器は短期間で作られたため故障しやすい。量産型はモロイ？



▲戦闘はターン制。通常、プレイヤーキャラは表示されないが、何か行動を起こすと画面上に登場してアクションを行う。ＰＳの拡縮機能による演出で、迫力のある戦闘が楽しめるのだ。キャラクターごとに必殺技もあるらしいぞ。

２タイプのフィールドに注目!!

フィールドマップは、２種類用意されている。ひとつは普通のＲＰＧと同じ斜め見下ろし画面で、街があり、戦闘が発生する。そして疑似３Ｄ画面は長距離の移動を行うもので、ここではイベント以外の戦闘は発生しないのだ。



◀多くのＲＰＧで見慣れているのが、この斜め見下ろし画面。街やダンジョン内ではこの画面になる。戦闘はこのマップ上で動いている敵に接触すると発生するぞ。



▶大きな移動を行なうフィールドマップは、疑似３Ｄ画面になるのだ。



アルナムの翼

『アルナムの牙』続報!!

「翼」の前にぜひともプレイしておきたいのが、このゲームだ。ＲＰＧだったＰＣエンジン版をＡＶＧにリメイクし、公募したイラストなども収録されているぞ。ストーリーは獣族として生まれた12人の若者が、人間たちに虐げられながら、やがてアルナムの運命を背負い戦っていく、というもの。キャラクターそれぞれのサブストーリーもしっかり描かれ、「キャラクター重視のドラマ」が展開されるのだ。この主人公たち12人のキャラクターは、「翼」にも登場するぞ。



アルナムの秘密を握るキャラクターたち

清帝マリエーン皇女

アルナムの地を治めている最高指導者の女性。ケンブたち獣族の心強い理解者である。見た目は若いが、実際は…。



▶マリエーン皇女は獣族に理解があるが、側近は激しい迫害心を持っている。そのため王宮の中でも孤立した存在のマリエーン皇女。しかし彼女には、大きな秘密があるのだ。

ホクロク



◀四天孔はストーリー後半で登場するが、ホクロクは4人の中で最初に出会う人物。軽くて無責任で、細かいことにはこだわらないのだが、主人公たちに詳しい情報を与えてくれない。

四天孔と呼ばれる４人の気法師のうちの一人。炎の属性を持ち、火の宝玉を守っている。かなり軽い性格の人物。

新しく生まれ変わった戦闘シーン



◀最終ボスとの対決シーンだ。主人公たちは、複数のパーティに分かれて戦っていくぞ。中には愛が芽生え、カップルで戦うキャラもいるのだ。

ＡＶＧとはいっても、もともとＲＰＧだけに戦闘シーンもあるぞ。どんな演出がされるのかわからないけど、ストーリー上重要な場面なので盛り上がることは確実だね。とくにＰＣエンジン版でも熱かった最終ボスとの対決は、最高の見せ場になるはず。



アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

●ジャンル／AVG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／12月予定●価格／¥3,980(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ツインビーミラクル
～不思議なベルの大陸～

●ジャンル　RPG●メーカー　コナミ
●発売日　未定●価格　未定
●対応周辺機器　メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ　不可

ココが違う RPG POWERチェック!

STG以外のツインビーシリーズは「レインボーベル」「ぱずるだま」に続いて3本めだけど、楽しいキャラクターの魅力を引き出すには、やっぱりRPGがいちばんでしょう。マップや戦闘画面も「ツインビー」らしいパステルカラーにまとめられていて、とても楽しそう。発売がちょっとのびてしまったのが残念だ。（TAC☆）

明るくゆかいなRPG

ツインビーの人気キャラが今度はRPGで活躍!!

というわけで、「ツインビー」シリーズ最新作はRPGなのだ。ラジオドラマ「ツインビーパラダイス」そのままの世界で、楽しい冒険が繰り広げられそうだぞ！



◀舞台となるパエリア大陸には、伝説や未解明の遺跡なども残されているという。ストーリーにどう関わるのか？

パエリア大陸へ出発した3人を待つのは…

では、これまでに明らかになったゲーム序盤のストーリーを紹介しよう。ある日、シナモン博士が異常なまでに強力なエネルギーを感知したことから物語は始まる。エネルギーの発生源は、ドンブリ島のはるか東にあるパエリア大陸。そこでライト、パステル、ミントの3人が、愛機のツインビー、ウインビー、グインビーに乗って調査に向かうが、大陸の上空を覆う怪しい雲から発生した竜巻にまき込まれて、バラバラに吹き飛ばされてしまうのだ。



◀オープニングのグラフィック。こんなビジュアルもあちこちに入る

ライトは1人きりに…

ライトが墜落したのは、大陸のそばにある小さな島、ポーテ島。そこに住むミルという少年に助けられて目を覚ましたライトだが、仲間たちやツインビーとは離ればなれになってしまっていた。こうして最初はライトを中心にゲームが始まる。



▲ミルの家で目覚めたライト。ミルとライトのパーティで冒険が始まるぞ。パーティのメンバーは、イベントで入れ替わる

仲間たちをさがすのだ！

パエリア大陸は、このところ雲に日光がさえぎられて作物が育たず、さらに、敵のロボットたちが畑や街を荒らしているという。仲間たちと合流し、異変の原因をつきとめるため、ライトはミルと共に旅立つのだ。



◀まずは、墜落したツインビーを探し出さないといけない。どんな場所に墜落しているのかな？



▶冒険の拠点となる母船"ビッグビー"が新登場。ライトたちを助けにきたマドカも乗っている



◀PSの機能を生かしたイベント。ツインビーに通信が入ると…

◀…視点が移動してツインビーをズームアップ。ウインドウにはキャラの顔が入る

ツインビーミラクル

新キャラも登場して物語をもりあげるぞ!!

冒険を助けてくれる 仲間たち

もちろん、おなじみのキャラだけでなく『ミラクル』のオリジナルキャラも登場する。仲間としてパーティに加わるキャラは、ツインビー、ウインビーのように自分専用のマシンを持っており、それに乗って移動や戦闘をするぞ。



◀ミルとローラの声は、声優の折笠愛さんと久川綾さんだ



ミル

▶パエリア大陸の歴史や地理に詳しい少年。自分の気弱な性格をなんとかしたいと思っている。



ローラ

▶パン屋を経営していた明るい女の子。ロボットに店を壊されてしまい、ライトたちと行動を共にする



リバー大統領

▲パエリア大陸にある国の大統領だが、現在行方不明になっている



タフーン

▲ライトたちに手を貸す謎のロボット。ロボット犬のホチが相棒



マッスル

▲男のロマンを求め、逆境に燃える、森林警備隊の隊長

悪役キャラ もビックリするほど個性的！

パエリア大陸の人々を困らせているのが、ダークアーミーと呼ばれるロボット軍団。それを裏から操っているのが、この悪役キャラたちだ。彼らは、スメール大臣がデーモン博士の設計したロボットたちの力を利用して、大統領を監禁して国の実権を握り、デーモン博士は政治権力を利用してさらにロボット軍団を強化するといったぐあいに、たがいに利用し合っているのだ。



◀スメール大臣とデーモン博士が出演の「お約束」ともいえる悪だくみのシーン。舞台は大陸の東にある、ロボットの研究所らしいぞ。



デーモン博士

▲ダークベルのパワーを利用したロボットで、世界征服を企んでいる



スメール大臣

▲リバー大統領の側近だったが、デーモン博士と手を結んだ

ロボット軍団とのバトルも楽しみだ！

『ツインビー』らしいコミカルな戦闘シーンは、アニメーション＆おしゃべりでキャラクターの魅力を生かした楽しいものになりそう。各キャラごとの得意技や、ツインビーたちをさまざまなタイプに改造できるなど、攻撃パターンもバリエーション豊かなのだ。



◀敵のザコたちも、攻撃パターンは多彩なのだ



▲ボスキャラもたくさん登場する。ツインビーの後ろにいるのが、最初のボスとなる"トマトージ"だ



◀戦闘は、それぞれの乗り物で戦うときと、生身で戦うときがある。どちらの場合にも、キャラごとの得意技が使えるぞ。もちろん、攻撃パターンはアニメーションする



▶ツインビーたちは、戦闘で手に入るベルでパワーアップしていくほか、特殊なベルを手に入れれば変形することもできる。この写真はドラゴンツインビーの攻撃だ

FEDA

フェーダ・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜

●ジャンル/S・RPG●メーカー/やのまん
●発売日/2月予定●価格/¥6,300(予価)
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

ココが違う RPG POWERチェック!

プレイスタイルによって変化していく称号が、このゲームがマルチストーリー&エンディングであるということを非常に明確にしている。称号の存在によって、自分でストーリーを選んでいる実感が持てるわけ。でも、一度は深読みせず、思ったままプレイして、どんなエンディングに到達するか試してみてほしいぞ。　(ジュピター藤平)

SLG+RPG

正義を信じて戦士は立つ!

既存のゲームとはちょっと違ったシリアス、かつ大人なムードの漂う期待のファンタジーS・RPG『フェーダ』。その全貌が、いよいよ明らかにされつつある。基本的な内容は、SFC版とまったく同じだが、このPS版は、ビジュアル面での大幅なパワーアップと、システム面での矛盾を省いたものになっているのだ。今月は、それらPS版「フェーダ」のポイントとなるべき点と、ゲームシステムを紹介しよう。



▲グラフィックのクオリティは格段に進歩したが、ゲームの基本はSFC版と同じだ。

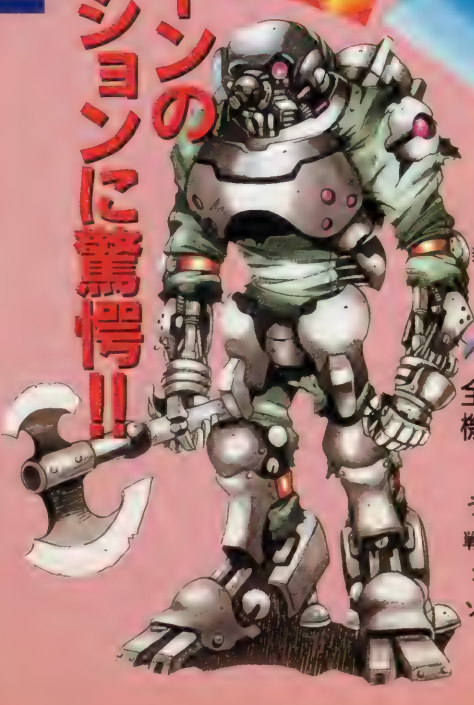


▶だからこそ、初心者でも安心して楽しめるってワケだね。実に親切な設計なのだ。

戦闘シーンのアニメーションに驚愕!!



▲SFC版も、戦闘シーンはアニメで展開されてはいた。だが、PS版はそれをはるかに上回るクオリティを誇っているのだ!!



新キャラクター 1

ベルセルク

全身凶器!? 機械の体を持つ戦士

とある町の兵器庫に置き去りにされているという哀しい機械兵器。ボルボー同様、その戦力は重戦車級の攻撃力、移動力を誇る。〈データ〉属性:カオス/種族:マシンヘッド/兵種:マシン・ソードマン

こんなとこ

倉庫

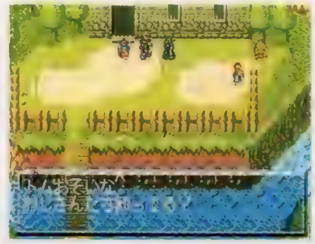
アイテム類を保管しておくことができるのが、この倉庫。ここには、キャンプモードで入ることができる。



FEDA

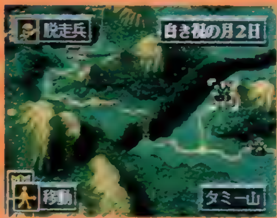
基本進行をチェック!!

フェダーイン。LAWそれこそ最高の称号。このゲームでは、戦闘の際に自分がとった戦略によって、一般社会からの評価が変化するというおもしろいシステムを採用している。無駄な殺戮を避け、なるべく穏便に進行していったほうが、世間の評価がいいことは言うまでもない。また、自分の属性によって途中で仲間になるキャラも変わってくる。軍の編成も、より属性に近いものになっていくだろう。このように、このゲームでは、戦争と言うものに対するプレイヤー自身の向き合いかたが問われるのだ。自分の本当の姿。それはLAW？　それともCHAOS？



▲戦闘中にとった行動が、町や村で起こるストーリー・イベントにも影響を与える。仲間になる者もならなかったり、別なイベントが展開したり。それを完全にフォローするのは1回のプレイでは無理。

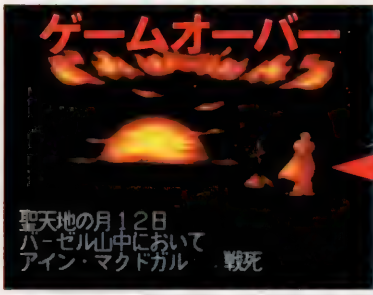
エリアマップ移動



▲マップ上では思わぬ事態が展開することもある。慎重に歩を進めよ。

ゲームが始まると、まずこの画面になる。ここで、エリアの最終目的地を目指して進んでいく。こちらが1マス動くと、敵部隊もエリア上を1マス動く。基本的にこの2つが同じマスに止まると、戦闘シーンに突入するのだ。

ゲームオーバー



▲ブライアンとアインが倒れてしまうと、さすがにゲームオーバーになる。注意。

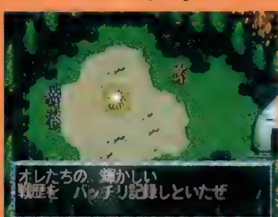
戦闘マップ突入



▲ちなみに戦闘マップでは、すばやさの順に行動の順番が回ってくる。

戦闘マップに入ると、そのマップでのミッションが発表される。もちろん、必ずしもこれを守る必要はないが、守ったほうが称号はLAW側に傾いていく。CHAOSに進みたいのなら、あえて指令を無視するのも一つの手だ。

キャンプモード



▲システム面ではなくてはならないキャンプモード。うまく活用したい。

戦闘が終わるとキャンプモードに入る。ここで装備の確認をしたり、ゲームのセーブをしたりすることができるのだ。ちなみに、ここにいる仲間に話しかけることによって、何らかの情報を得ることもできる。まめに話しかけてみよう。

捕虜収容所システムが変わった!!



▲属性が変わっても、収容所にいる仲間は軍を去ることがない。これをうまく使うのも一策だ。

戦闘時に力尽きた仲間は、帝国の捕虜収容所に監禁されてしまう。ここを襲撃して、捕らわれた仲間を助け出す必要があるのだ。PS版では、状況に応じてここを守る相手も強くなっていくので、万全の態勢で臨みたい。

新キャラクター 2　ボルボー

白銀の魔獣
その瞳は何を映す!?

バルフォモーリアではほとんど見ることのできない「珍獣」。〈データ〉属性：ニュートラル／種族：アルティメイト＝ドラゴン／兵種：？



ろもパワーアップだ!

アイコン表示

このゲームでは、選択肢のほとんどがアイコンで表示される。テンポのいい展開が約束されているのだ。



称号

戦闘マップのクリア時に、そのマップをどのように切り抜けたかによって、部隊の称号が変化していくのだ！



RPG Station

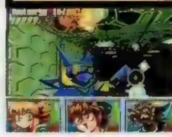
RPGステーション

PS·RPGのすべてをこの2ページに凝縮

今、PSに、静かな、それでいて大きな波が押し寄せようとしている。RPGの時代は、これからだ!!

なんだかんだ言っても、やっぱり根強い支持を誇っているRPGというジャンル。そういう点では、PSユーザーはいままでちょっと寂しい思いをしてきたかも しれない。しかし、それももはや過去のこと。少しずつ、しかし着実に良質なRPGが生まれつつあるのだ。

クライム・クラッカーズ
●SCE●94年12月3日
●¥5,800



PS初の3Dポリゴン RPG。一見キャラものだが、ゲーム性はなかなか高い。エンディングは必見。

ウィザードリィVII ガーディアの宝珠
●SCE●10月13日
●¥5,800



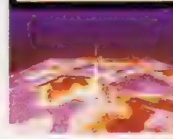
RPGの元祖ともいえるシリーズ最新作の、家庭用初移植。難度の高い謎やトラップが待ち受ける。

KING'S FIELD
●フロム・ソフトウェア
●94年12月16日●¥6,300



PS初のファンタジーRPG。これも3Dポリゴンによるもの。激辛の難度ながら、支持者は多い。

戦国サイバー 藤丸地獄変
●SCE●10月27日
●¥5,800



隠れ武田忍軍、はぐれ透波の活躍を描いたシミュレーション要素の高いRPG。キャラが魅力的。

キリーク・ザ・ブラッド
●SME●1月27日
●¥5,800



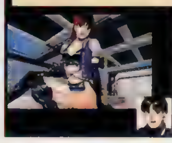
シューティングに重きをおいた、ステージ間のビジュアルが非常に美しいゲーム。続編発売間近。

ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～
●SCE●11月3日
●¥5,800



RPGの基本スタイルを貫いたゲームとしてはPS初登場となる。RPGファンの支持はかなり高い。

SPACE GRIFFON VF-9
●パンサーソフトウェア
●1月27日●¥4,800



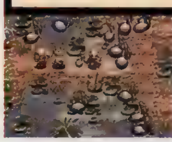
SFRPG。これも3Dポリゴンもの。個性豊かなキャラたちの織りなすドラマが、非常に魅力的だ。

ストリートファイターII ムービー
●カプコン●12月1日
●¥6,800(予価)



ムービーモードで格闘家の技を研究・習得し、実際の対戦バトルモードで対戦が可能。

アークザラッド
●SCE●6月30日
●¥5,800



PSユーザーの期待を一身に背負って登場したシミュレーションRPG。そのクオリティは高い。

幻想水滸伝
●コナミ●12月下旬
●価格未定



多種多様なキャラがストーリーを彩る、正当派を地でいくRPG。前評判はとにかく高い注目の作品。

KING'S FIELD II
●フロム・ソフトウェア
●7月21日●¥6,300



超高難度を誇る3DポリゴンRPGの続編。システム面は親切になったが、相も変わらず高難度。

キリーク・ザ・ブラッド2
●SME●12月22日予定
●¥5,800(予価)



3DシューティングAVG第2作目。よりプレイ感のよくなったシューティングシーンが魅力。

Columns 1 RPGってナニ？

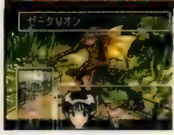
役割を演じるゲーム。こう言葉どおりにとらえるとどんなゲームでもＲＰＧと言えるわけだ。そこまで極端でないにしても、ＰＳのＲＰＧには、一般に言うＲＰＧの概念から外れたモノが多いのも事実。が、それは新たにＲＰＧというジャンルの地平を切り開いていっているが故なのではないだろうか？　そう考えるとワクワクしない？

Columns 2 世界観ってナニ？

ゲームを構築する世界。従来のＲＰＧではファンタジーだとかＳＦだとか、わりと言ってしまえばありきたりなものがその主流だった。それは決して悪いことではないんだけど、ＲＰＧ＝そういうものという図式ができあがってしまうのはどうも納得できない。そういう人は「クーロンズゲート」に注目。新たな何かが見えてくるハズだ。

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

●ファミリーソフト
●12月22日予定●¥5,800



可愛い女のコや美形の男が登場するAVG。戦闘シーンや成長システムなど、RPG的要素も高い。

ベルデセルバ戦記～翼の勲章～

●SCE●春予定
●価格未定



戦闘シーンはフライトシミュレータ感覚のフルポリゴン3Dで行われる。斬新なシステムに注目。

PAL[神犬伝説]

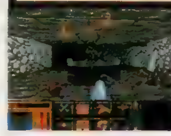
●東北新社●春予定
●価格未定



主人公は犬。謎の組織にさらわれた、大好きな飼い主の女のコを救うため、旅に出るのだ。

ARENA(仮)

●ソフトバンク
●発売日未定●価格未定



海外のパソコンRPGとして評価の高い作品。3Dリアルタイム・ダンジョンRPGだ。

東京ダンジョン

●角川書店●12月予定
●¥6,800(予価)



コンピュータを通し、さまざまな世界、時代を渡り歩くRPG。制作スタッフも超豪華で期待が持てる。

怪獣戦記

●プロテュース●冬予定
●価格未定



怪獣をメインテーマに据え、彼らとのかかわり合いを強くゲーム内に打ち出した異色のRPG。

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～

●コナミ●96年年内予定
●価格未定



いろんなハードで登場している横スクロールACTをPS化。RPG要素の強いものになるという話だ。

オーガリアン(仮)

●ビジュアルアーティストオフィス
●発売日未定●価格未定

開発中

世界観、キャラクターなど、何一つ情報は明かされていない。タイトルに何か秘密がありそう……。

アークザラッド2

●SCE●春予定
●価格未定



大好評を持って迎えられた「アークザラッド」の完全なる続編。未完だった物語が完結するか!?

クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－

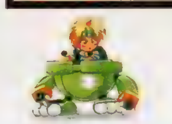
●SME●冬予定
●価格未定



五行思想など、さまざまな点で中国を思わせる。システム自体はかなりAVGに近いものになる予定。

アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～

●ライトスタッフ
●春予定●価格未定



PCエンジンで登場したRPG「アルナムの牙」の続編。木村明広氏描くキャラが魅力だ。

三國志英傑伝

●光栄●発売日未定
●価格未定

開発中

三国志がテーマのRPG。同社の人気SLGシリーズとはまた違った視点でアプローチする。

第4次スーパーロボット大戦S

●バンプレスト●96年1月予定
●¥6,800(予価)

開発中

SFCで大人気のシミュレーションRPGのPS化。アニメと同じ声優によるセリフが魅力だ。

パチパチサーガ

●TEN研究所
●96年3月予定●価格未定

開発中

パチンコRPG。ゲームは、パチンコをすることによって進んでいく。御年配の方でも楽しめるね。

ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～

●コナミ●96年年内予定
●価格未定



コナミの定番シューティング『ツインビー』シリーズのキャラが繰り広げるRPG。ファン歓喜。

太閤立志伝II

●光栄●2月予定
●価格未定



場所は日本、時は戦国時代。戦乱の世を描いたRPGだ。歴史上の人物が多数登場する。

Defcon5

●マルチソフト●96年2月予定
●¥5,800(予価)



迫りくる敵から基地を守り抜くという、リアルタイム・シューティングSLG(?)要素の強い作品。

黄昏の国へのオード

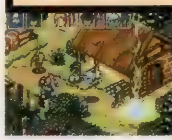
●トンキンハウス
●発売日未定●価格未定

開発中

正統派の世界観とストーリー展開に、独自なシステムを盛り込むべく、現在鋭意開発中。

ポポロクロイス物語

●SCE●発売日未定
●¥6,000(予価)



ほのぼのした雰囲気のRPG。基本的なシステムは、従来のRPGを踏襲。誰でも楽しめるゲームだ。

大地の子供達～マールセヴァの杖～

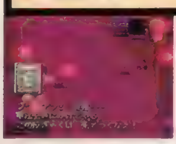
●マックスファイブ
●発売日未定●価格未定



いまだその詳細が不明なRPG。サブタイトルの"マールセヴァの杖"というのも気になるところ。

フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～

●やのまん●2月予定
●¥6,300(予価)



SFCで登場したシミュレーションRPGの移植。ビジュアルやサウンド面での改良点が光る。

テンション(仮)

●バップ●5月予定
●¥5,800(予価)

開発中

内容はまだまだ未定ながら、5月発売をめざして開発は順調に進行中だ。期待しよう。

RPGツクール(仮)

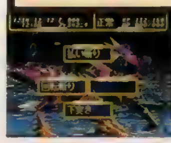
●アスキー●発売日未定
●価格未定

開発中

このソフトでは、自分でRPGを造りあげることが可能なのだ。クリエイター魂を熱く燃やせ！

ヴォルケンクラッツァー－審判の塔－

●アスミック
●発売日未定●2月予定



勇者の称号を求め、謎の塔に挑む。格闘ACTと見まごうばかりの戦闘シーンが魅力だ。



豪華執筆陣の読み切りコミックも掲載
電撃コミック
ガオ!
12月増刊号
絶賛発売中
爆れつハンター 特集
無敵のヤツラが大あばれ! 超豪華な爆れつワールド大展開!
憎き悪徳法族(ソーサラー)に、正義のムチを振るう無敵のヤツラが現れた!
その名はキャロット、ティラ、ショコラ、マロン、ガトー…
彼らこそ、法族狩り(ソーサラーハンター)だ!
原作・あかほりさとる／作画・臣士れい の最強タッグによるファンタジーコメディーの決定版が大特集で登場。前号に続いて、文庫版『爆れつハンター 魔法大工(マジック・カーペンター)』コミック化の後編を掲載。「ガオ!」しかできない『爆れつハンターTVアニメ情報』も、もちろん満載だ!
© あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー
爆れつハンター アニメ情報
毎週火曜日夕方6時から6時30分 大好評放映中!!
放送局 北海道／テレビ北海道 関東／テレビ東京 中部／テレビ愛知 近畿／テレビ大阪 中国・四国／テレビせとうち 九州／TXN九州
キャスト キャロット／古本新之輔 ティラ／林原めぐみ ショコラ／水谷優子 マロン／真殿光昭 ガトー／梁田清之
月刊電撃コミック ガオ!
毎月27日発売
「爆れつハンター」本編好評連載中!! いよいよザッハとの対決迫る…!
ティーンのためのバカ情報マガジン
月刊 でんげきしょうねん 電撃少年
定価480円(税込)
12月号 絶賛発売中!!
とっておき! 正しい冬の過ごしかた!!
ビッグタイトル目白押し!! 冬こそゲーム!!
スーパーファミコン、プレイステーション、サターンの最新ソフトを大特集+公開直前!これがNINTENDO64だ!!
3大ゲームマシン凄テク冬の陣
勝手に比較～どっちがスゴイ? ドラクエVI VS ロマサガ・3
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1995 ©1995 CHUN SOFT ©TAKARA CO., LTD. 1995 PROGRAMMED ©TAMSOFT/1995
ますます熱いコミック群 冬こそ読書!?
超神Z……司徒剣僑
JAJA姫武遊伝……原作／中村うさぎ 作画／衣谷遊
聖痕のジョカ2……原作／大塚英志 作画／相川有
小拳王……原作／松田隆智 作画／菅野博士
バトルフーパーMAX……クロスエイジ
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

電撃Soft Station

いよいよ年末も間近に迫り、どんどん新しいタイトルが発表&発売されているけど、どれを買おうか迷っている人もけっこう多いんじゃないのかな？　そんな困った人のために今回も情報満載のこのコーナー。しっかりと読んで年末、年始のおこづかいの使い方を考えておこう！

DEATH MASK
デスマスク

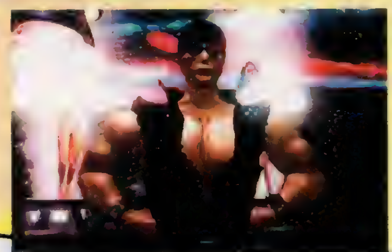
●ジャンル／インタラクティブムービー●メーカー／バンタンインターナショナル
●発売日／96年1月●価格／¥7,800
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

映画やドラマを見ていると、「もし自分が主人公だったら、こうするのに」って思うことがあるよね。この「デス・マスク」は、誰もが一度は頭に思い浮かべたことがある。そんな夢を叶えてくれるゲームなのだ。主人公になり切って、存分に怖い体験を味わって欲しいな～。（JOH）

ハラハラ・ドキドキの新感覚アドベンチャー

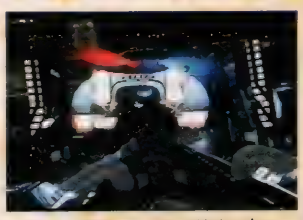
この「デスマスク」は、近未来を舞台にしたアドベンチャーゲームなのだが、システムがとても斬新なのだ。画面は主人公の視点で表示され、リアルタイムに物語が展開するので、まるで映画の世界に自分が入り込んだような感覚でプレイできるぞ。物音のする方向に視点が動いたり、ゲーム中に出会う人々が様々な反応を見せたりと、凝りに凝って作られているので臨場感もバッチリ。プレイすると、自分が主人公になった錯覚すら覚えてしまうことだろう。またゲーム中に次々と登場するカッコイイ実写＋CGにも注目！



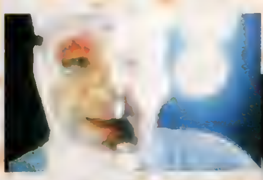
◀追う立場から追われる立場へ…。近未来の暗黒都市を舞台に、物語は進行する。

恐るべき陰謀が主人公に迫る…

主人公ジェイクは凶悪犯を追跡中に、事故で重症を負ってしまう。手術後に鏡を覗き込むと、そこには凶悪犯そっくりに整形された自分の顔があった。この陰謀によってジェイクは追われる立場となり、孤独で危険な闘いが始まった……。



▲犯人の追跡から全ては始まった…。



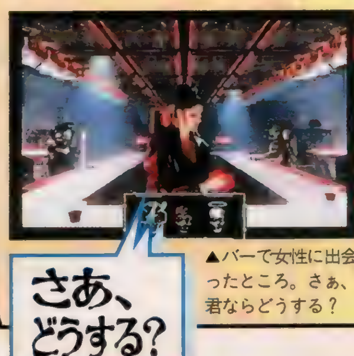
▲ジェイクは追跡中の事故で重症を負い、手術を受ける。



◀手術から目覚めると、顔が整形されていたのだ。

リアルタイムに行動を選べるのだ

ゲームはリアルタイムで進行して、主人公の行動はプレイヤーがその場で判断して決めることができる。こちらの反応次第で、相手の反応や状況が次々に変化するので、ゲームの世界にグイグイと引き込まれてしまうぞ。対応を誤ると死が待っているので要注意！



▲バーで女性に出会ったところ。さぁ、君ならどうする？



◀うまく対応すれば先に進める。



◀誤った行動の後には死あるのみだ。

ストリートファイターII ムービー

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／12月1日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

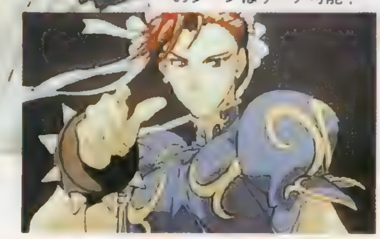
悪のサイボーグを育てて、主人公キャラを倒すだなんて、最高にイカしてると思う。いいぞカプコン!! データベースとしても楽しめそうだし、ストII ファンにはたまらない1本って感じかな。春麗ファンの俺なんかは春麗のシャワーシーンがあることを希望（ない）します。（山田次郎）

秘密結社シャドルーが開発したバトルサイボーグを育てろ!!



世界制覇のためにシャドルーが技術を結集して開発した、バトルサイボーグ。彼の目的はサガットを倒したという伝説の格闘家リュウと同じ能力を獲得すること。そのためには世界各地の格闘家たちをサーチし、さまざまな能力や必殺技を吸収していかなければならないのだ。サイボーグに誰のどの技を学習させるかは、プレイヤーであるキミの自由だぞ。





▼これもオリジナルの動画シーン。ところで、あのシーンはサーチ可能？

▲劇場公開されたアニメでは使われていない、オリジナルの動画シーンだ。

格闘家の情報収集

まずは格闘家たちの情報収集から始まる。シャドルーの博士からの指示に従っていれば大丈夫だ。









▶超有名隠しキャラのアイツも登場する!?

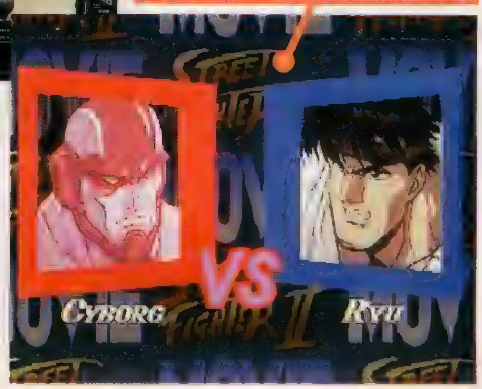
▲各地の格闘家をサーチすることによって腕のポイントなどがアップする。

格闘家をサーチ&学習

現地で格闘家を発見したら、プレイヤーはバトルサイボーグを操ってサーチし、学習させるのだ。サーチしたキャラによって、アップする能力値が違ってくるぞ。

いよいよリュウと対決！

いよいよ決戦の時は来た！ と思ったらリュウと対決だ。とは言っても伝説の格闘家。強いんだろうなあ。



設定資料モードも充実

劇場版アニメやゲーム中で使用された、さまざまな（ファン必見の）資料を検索できるモードもあるぞ。ゲームの進行とともに、検索できる情報量も増えていき、データベースとしても楽しめるようになるのだ。



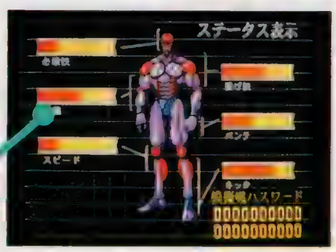
▲これがリュウだ!! ってそんなこたぁ、知ってるか。

バトルサイボーグがパワーアップ

サイボーグがいろいろ学習したら、「模擬戦モード」でコンピュータの仮想したリュウを相手に闘ってみよう。現時点での強さが分かると同時に、弱点が浮き彫りになってくるぞ。



▲友達とパスワードによる対戦も可能なのだ。



▲腕や足のパワーのステータスを常にチェックしつつサイボーグを育てていこう。

東京ダンジョン

●ジャンル／RPG●メーカー／角川書店
●発売日／12月22日●価格／¥6,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(3ブロック使用)●多人数プレイ／不可

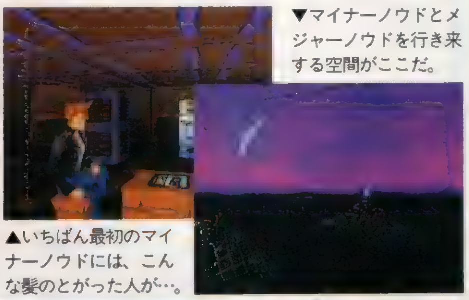
ココが違う PS POWERチェック!

サイバーパンクと推理サスペンスは、こんなにも相性がいいんだということを、超名作「スナッチャー」以来、久しぶりに気づかされた。しかも「東京ダンジョン」は基本的にRPGである。物語にあきることなく、プレイし続けられるのもウレシイところだと思うぞ。　(山田次郎Ver.II)

近未来の仮想現実RPG

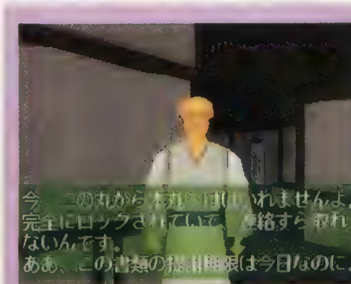
「東京ダンジョン」は、西暦2020年の東京という近未来の現実世界と、サイバースペースという仮想世界を行き来して事件を解決するサイバーパンクRPG。サイバースペースとは、コンピュータからアクセスして入り込む、ネットワーク上に存在する仮想現実空間のことだ。そのサイバースペースはメジャーノウド、マイナーノウドに分かれている。この『東京ダンジョン』の物語は、主にサイバースペースで展開されることになるのだ。

現実世界	⇄	マイナーノウド	⇄	メジャーノウド
●事件発生 ●情報収集		●情報収集 ●ノウド移動		●事件解決 ●戦闘発生



▼マイナーノウドとメジャーノウドを行き来する空間がここだ。

▲いちばん最初のマイナーノウドには、こんな髪のとがった人が…。

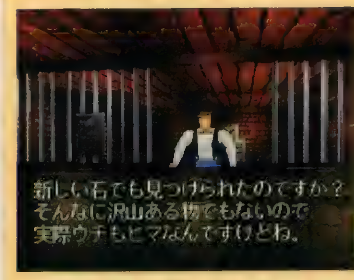


EDO▼エドノウド

純和風の仮想世界

お城の中を探索したり、侍から話を聞いて情報を得るのが、このエドノウドだ。天守閣からは富士山らしき山が見えるぞ。こんな所に事件の糸口になりそうな情報があるのだろうか。





WESTERN▼ウエスタンノウド

西部劇のような世界

映画などでよく見られる、西部劇のような雰囲気のサイバースペース。この世界の人たちはガンマンの格好をしているぞ。ひょっとしたら、ガンマンとの早射ち決闘があるかもね。





ASTEKA▼アステカノウド

謎の古代文明空間

アステカ文明をモデルにして作成されたサイバースペースのひとつ。自宅からアクセスして仕事をしている人が、サイバースペース内には大勢いる。最初に訪ねるノウドがここだ。



それは単なる殺人未遂事件で終わるはずだった…

鈴木進という新進気鋭のプログラマーが襲われる事件が起こった。事件担当の刑事、ケビン・山崎は、鈴木のたったひとりの肉親である、妹の亜矢子のもとを訪ねるのであった…。





鈴木亜矢子

▶事件は未遂に終わったが、被害者の鈴木進には高額の保険金が掛けられていた。これは単なる殺人未遂事件ではない!?

STRIKER
～ワールドカップ プレミアムステージ～

●ジャンル／SPG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテインメント
●発売日／11月22日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／マルチタップ、メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(1～4人)

ココが違う PS POWERチェック!

この「STRIKER」の舞台は世界。38もの国でプレイすることができるのだ。試合の前には選手がウォーミングアップをしたり、国歌の吹奏が行われたりするので、気分も盛り上がるぞ。視点を自由に切り替えられるなど、PSならではのシステムも見逃せない。（ウォルフ）

ハイスピードの攻防が熱いサッカーゲームだ!!

このゲームの一番の特徴は、プレイがスピーディーだということ。フィールド上の選手たちが実に小気味よく動いてくれるのだ。最初のうちはCOMの素早いパス回しに戸惑うかもしれないけれど、少しやり込めば自分でも同じようにプレイできるようになるぞ！　もちろん、オーバーヘッドキックやヒールリフトといったテクニックも使えるのだ！



▲画面の左上にはパワーメーターがある。ボタンを押し続ければ押し続けるほど、キック力もどんどん増していくのだ。うまく利用しよう。

フォーメーション

選べるフォーメーションは9種類。攻撃的なものから守備的なものまで様々なパターンが用意されているので、早いうちに自分のプレイスタイルに合ったフォーメーションを見つけ出したい。なお、同じフォーメーションであっても、取る作戦によって微妙にポジショニングが異なってくるので注意！





視点変更

視点が8種類も用意されている。上空から見たり、横から見たりすることもできるのだ。ゲーム中に自由に変更することができる点もポイント。







作戦

積極的に攻撃する「アタック」、1対1の守備を行う「マンツーマン」、カウンターアタックを得意とする「ブレーク」など、9種類の作戦が用意されている。もちろん、積極的にオフサイドトラップを狙う「オフサイド」や、おなじみの「ゾーンプレス」といった作戦も用意されているぞ。





グランドコンディション

「オープンゲーム」でのみ、グランド状態（良好、凍っている、濡れている、乾いているの4種類）をプレイヤーが自由に設定することができる。







オープンゲーム

COMや友だちを相手に、1試合だけプレイするモード。このモードでのみ室内での7人制サッカーも楽しめるようになっている。



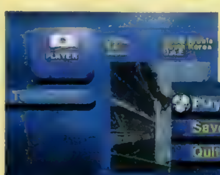
◀室内だけに、周囲には壁があるのだ。



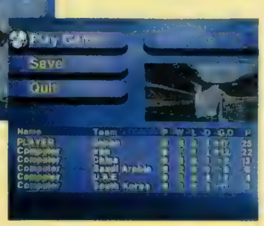
▶マルチタップに対応しているため、4人同時プレイも可能。

アジアカップ

アジアの6カ国によるリーグ戦で、各国と2試合ずつ、合計10試合を戦っていく。「ワールドカップ」よりも難易度は低めだ。



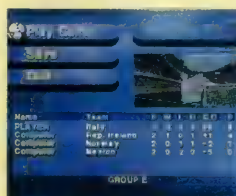
◀選べる国は6つ。もちろん日本も含まれる。



▶アジアナンバーワンの座を賭け、戦っていくのだ。

ワールドカップ

24カ国が6グループにわかれてリーグ戦を行い、その上位の16チームが決勝トーナメントに出場できる。手ごたえ十分のモード。



◀予選で好成績を残し、本戦出場を勝ち取ろう。



▶あこがれのワールドカップを手にするのは、どの国？

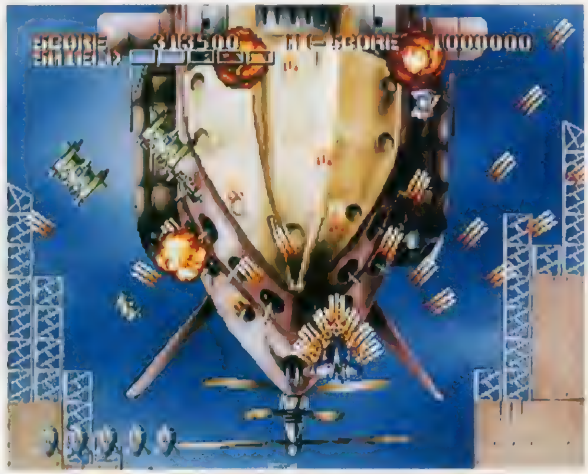
シュタール フェーダ
STAHL FEDER
鉄甲飛空団

- ジャンル／STG
- メーカー／サントス
- 発売日／12月15日
- 価格／¥5,800
- 対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）
- 多人数プレイ／不可

グラフィックが美しい縦スクロールSTG

この冬、ＰＳオリジナルの縦スクロールＳＴＧが発売になるぞ。このゲームに登場する自機はとにかく攻撃力が高いので、敵を撃ちまくる爽快さもバツグンなのだ。操作方法はショットとボムという馴染みやすいタイプで、難易度も低く設定されているから、シューティング初心者でも安心してプレイできる。描きこまれた背景をはじめ、ゲーム中にはメタリック調のザコや噴煙を撒き散らす建造物など、とにかくハデハデだ。特にボスはポリゴンで作られていて、変形する時には３Ｄでの動きを披露してくれるぞ。そのカッコよさは必見なので、ぜひ実際にプレイして確かめて欲しいな。

▼戦闘の舞台は陸上やら上空やらと、とにかく変化に富んでいる。ザコも様々な攻撃法で自機を襲ってくるので、負けずにバリバリ撃ちまくろう。



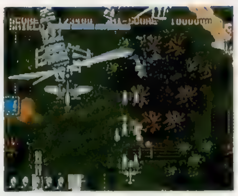
自機の性能もいろいろ



▲自機は４種類用意されていて、それぞれに特徴が設けられているのだ。



▲この自機は攻撃力は低いけれど、機動力がある。



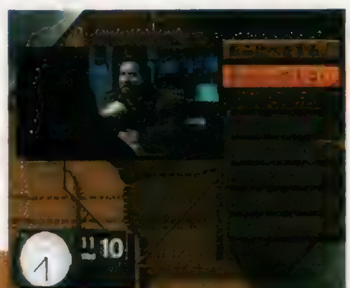
◀敵の攻撃も手強いので、自分に合った自機で攻略しよう。

J.B.ハロルド
ブルー・シカゴ・ブルース

- ジャンル／AVG
- メーカー／リバーヒルソフト
- 発売日／11月22日
- 価格／¥6,800
- 対応周辺機器／メモリーカード（最大8ブロック）
- 多人数プレイ／不可

大人の雰囲気がただよう、ミステリーAVG

ミステリーアドベンチャーの定番として、パソコン版などで根強いファンを持つ「Ｊ．Ｂ．ハロルド」シリーズがＰＳにも登場する。今回お目見えするのは、その最新作である「ブルー・シカゴ・ブルース」なのだ。事件解決のために４日間という期間が設けられているのが特徴で、効率のいい捜査をできるかどうかが勝負の分かれめになるぞ。ゲーム中に登場するムービーには、ハリウッドでの２カ月半ものロケを敢行して作り上げた実写が使われている。そんなコダワリのおかげで、事件の影に隠れた人間模様や、関係者の微妙な心理状態なども、実に細かいところまで描かれているのだ。



▲自由度の高いゲームなので、よく考えて行動しよう。余計なことばかりしていると、事件の解決なんかできないぞ。



▲部屋にいたら電話が…。事件を解く鍵はどんなところで見つかるか分からない。どこに行くか、何をするか、それを決めるのはプレイヤーである君なのだ。



◀ミュージック・モードもシックな雰囲気で作られている。この名曲をバックに、夜のワインを楽しむのもオシャレだぞ。

REVERTHION
リヴァーシオン

●ジャンル／3DACT
●メーカー／テクノソフト
●発売日／12月1日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし
●多人数プレイ／可(2人)

ファンタジックな対戦3DACTが新登場

アクションゲームファンをアツくしてくれそうな新作がいよいよ登場するぞ。この対戦ＡＣＴは３Ｄ空間での試合がスピーディに繰り広げられるのが特徴で、自機の操作がスピンターンなど機敏な動きで行えるのがポイントだ。自機は個性豊かな８種類が用意されていて、好みの機体で戦闘を楽しもう。各キャラそれぞれの攻撃方法は、３Ｄシューティングっぽいノリで作られているので、今までにない爽快な攻撃バリエーションが楽しめちゃうのだ。バックストーリーやキャラクターの設定にも力を入れた作品なので、感情移入のしやすさもバッチリだぞ。



◀技も派手なものが多いので気持ちいいぞ。



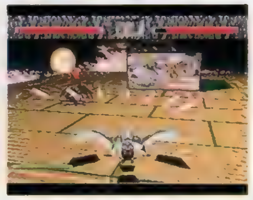
◀ステージも様々。中には、ちょっと変わった場所が舞台になっている場合もある。



▶よく注意すると、背景の建造物も細かいところまで描きこまれているのが分かる。



▲技を駆使して相手を倒せ！　戦闘に情けは無用なのだ。



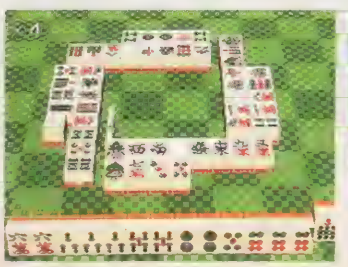
◀キャラの動きもカッコイイので、見ているだけでも十分に楽しめちゃうぞ。

ナムコマージャン スパローガーデン

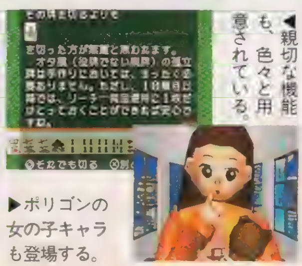
●ジャンル／TBL●メーカー／ナムコ
●発売日／96年1月1日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

イカサマなしの正統派麻雀ゲーム

あの人気メーカーナムコから、ポップな雰囲気の麻雀ゲームが登場するぞ。コンピュータによる麻雀ゲームと言えば、〝イカサマ〟が当たり前と思われがちだけれど、この『スパローガーデン』では人間の思考に限り無く近い思考ルーチンを搭載することで、ＣＯＭの不正なしの本格的な対局を実現している。しかも、ゲーム中で基本的なルールや、戦術的なアドバイスなどを手とり足とりレクチャーしてくれるモードも充実しているので、初心者でも安心だ。ポリゴンキャラや、様々な掛け声をはじめとした、ゲームを盛り上げる演出の数々にも期待してね。



▶牌のグラフィックも綺麗だぞ。



◀親切な機能も、色々と用意されている。

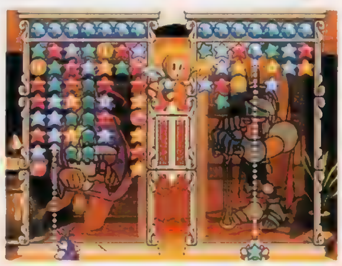
▶ポリゴンの女の子キャラも登場する。

マジカルドロップ

●ジャンル／PZG●メーカー／データイースト
●発売日／96年1月13日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

あの人気パズルがPSで帰ってきた

アーケードやＳＦＣで静かなブームを巻き起こした『マジカルドロップ』がもうすぐＰＳでも遊べるぞ。このゲームの基本的なルールは３つ以上のドロップを縦に並べたら消せるというもので、単純で馴染みやすいのに奥が深いのが大きな魅力になっている。ＰＳ版では、登場キャラクターが一新されたので、今までのファンの人も新鮮な気分で遊べるぞ。また、ＳＦＣ版では一行に６コしか並ばなかったドロップが、アーケード版同様７コまで並べられるようになったり、〝かんがえモード〟の問題が100以上も用意されたりと、やりごたえは格段にアップしている。



◀対ＣＯＭ、対人とも、効率のいい消し方が勝利への近道なのだ。



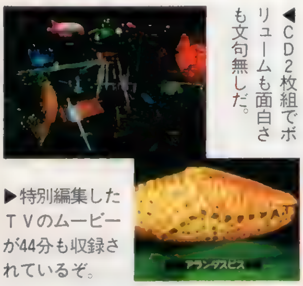
▲〝かんがえモード〟では、楽しい問題が多数用意されている。

ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅

●ジャンル　ETC●メーカー　メディアクエスト
●発売日　96年1月●価格　未定
●対応周辺機器　なし●多人数プレイ　不可

生命進化の不思議を勉強しよう！

ＮＨＫの総合テレビで放映され、大きな話題を読んだＮＨＫスペシャル「生命　40億年はるかな旅」を基にしたソフト、それがこの『ライフスケイプ』だ。ここまで聞くとちょっと堅苦しそうだが、まったくそんなことはなくて、地球と生命の本質に迫るという雄大なテーマをゲーム感覚で楽しみながら、気軽に学べるようになっている。プレイヤーは８つのセクションをナビゲーターマシンに乗って移動し、そこで実験や観察をするのだが、中にはプテラノドンになって空を飛ぶ（フライトシュミレーターになっている）なんてこともできたりもしてしまうのだ！



◀ＣＤ２枚組でボリュームも面白さも文句無しだ。

▶特別編集したＴＶのムービーが44分も収録されているぞ。



▲これで遊べば進化に関する知識はバッチリ!?

RETURN TO ZORK リターン・トゥ・ゾーク

●ジャンル　AVG●メーカー　バンダイビジュアル
●発売日　96年2月●価格　¥6,800（CD2枚組）
●対応周辺機器　メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ　不可

「ゾーク」の謎を解き明かすのだ！

この「リターン・トゥ・ゾーク」はパソコンのＩＢＭ機で発売され、世界で70万本もの売り上げを記録した謎解きいっぱいのインタラクティブ・アドベンチャーゲームだ。プレイヤーは始め、目的も何もわからない。まずどこへ行き、何をするべきかを探し出さなければならないのだ。そして様々な情報を集め、最終的には「スズメ谷」と呼ばれていた平和な土地が、どうして「ハゲタカ谷」という恐ろしい名前で呼ばれるようになってしまったのか、その謎を解き明かすのだ！　またゲーム中には60種類ものパズル、140曲もの音楽が収録されて楽しさを盛り上げている。



▶突然、鳥が襲いかかってきた！　他にも様々な危険が待ち受けているのか？

▲ゲーム中にはいろんな人が登場する。彼らから色々な情報を聞き出すのだ。

※画面は開発中のものです。

サラブレッドブリーダーII Plus

●ジャンル　SLG●メーカー　ヘクト
●発売日　11月17日●価格　¥6,200
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可（パスワード対戦）

待望の馬ゲーがついに登場だ！

ＰＳでは初となる競走馬育成ＳＬＧ『サラブレッドブリーダーII　Ｐｌｕｓ』がいよいよこの冬やってくる。これはＳＦＣ版で人気を集めた同シリーズの最新作で、システムは基本をしっかりと押さえていて非常に分かりやすく、初心者でも安心してプレイできる。もちろんそれだけでなく、各馬に「遺伝力」というステータスを設定してあり、それによって仔馬への遺伝的特性の伝わり方が違ってくるなどマニアでも楽しめるようになっているぞ。またゲームばかりでなく、データベースも充実していて、中央競馬31年の歴史をすべて網羅しているのだ。



▲データベースには超強力な検索機能がついていてラクチンだぞ。



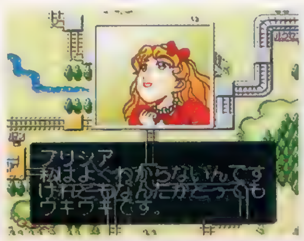
◀調教の仕方次第で馬の仕上がりは変わってくるから注意しよう。

鉄道王'96 いくぜ億万長者!!

●ジャンル　TBL●メーカー　アトラス
●発売日　12月中旬●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード(4ブロック)、マルチタップ●多人数プレイ　可（1～4人）

億万長者になることができるか!?

双六タイプのコンピュータ・ボードゲームとしてかつてファミコンで登場した『鉄道王』がパワーアップしてこの冬、ＰＳにやってくる。プレイヤーは列車に乗ってマップを走り回り、線路やビルを買い占めたり、競馬やスロットルで儲けたりして億万長者になるのが目的だ。ゲームシステムはファミコン版と基本的に変更はないものの、イベント数は100以上、マップ数もファミコン版のなんと４倍、さらに競馬やドッグレースなど６つのミニゲームがあったりと盛りだくさんの内容。またマルチタップにも対応しているから友達同士で遊べば燃えること間違い無し！



▲キャラクターは全部で10人いるぞ。



▶列車によってそれぞれ能力が違うのだ。

◀これはミニゲームのなかの一つ、スロットルだ。

PDウルトラマンインベーダー

●ジャンル／STG●メーカー／バンダイ
●発売日／12月下旬予定●価格／¥4,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

迫り来る怪獣たちを撃ち落とせ！

あの懐かしのゲーム「スペースインベーダー」がウルトラマンという強力なキャラクターと合体してＰＳに登場！　もちろん、ただ単にキャラクターがウルトラマンになっただけではない。通常のトップビュー画面に加えて迫力ある３Ｄ視点の画面も用意されていたり、ウルトラシリーズの歴史に沿って面をクリアしていく「ヒストリーモード」などがあるのだ。またオリジナルの「スペースインベーダー」だって楽しむことができるし、友達と対戦をすることも可能。インベーダーが好きな人も、ウルトラマンが好きな人も、どちらも充分に楽しめるゲームだ！



▶これが３Ｄ視点の画面だ！　怪獣がどんどん近づいてくるのがすごい。



▲ヒストリーモードではいろいろなイベントが起こったり、アイテムが出現したりするぞ。

ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー

●ジャンル／ACT●メーカー／ヒューマン
●発売日／12月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／可(2人)

キミは火災から人々を守り抜けるか？

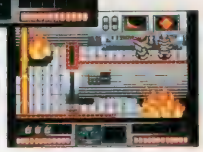
昨年ＳＦＣ版で登場し、高い評価を得た『ザ・ファイヤーメン』。その続編にあたるのがこのゲームだ。今回の舞台となるのは近未来風のリゾート施設をモチーフにした超巨大ビル。主人公である消防士ピートは相棒のダニーと共に火災を消火しつつ、人々を助け出さなければならないのだ。またピートの行動（消火の仕方、選んだコース）によってイベント、エンディングが変化していくマルチシナリオ・エンディングを採用していて何度も楽しむことができる。さらにキャラクターは、声優さんたちが声をあてていて、ゲームをいっそう盛り上げてくれている。



▲ドラマチックなイベントが次々と起こる。



◀２人同時プレイも可能。２Ｐ側はダニーを操作することになるのだ。



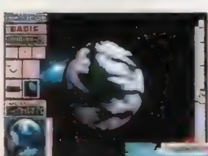
▶ビルの中にはピートの妻と娘もいるはず。どこにいるのか？

NEO PLANET ～ネオ　プラネット～

●ジャンル／SLG●メーカー／マップジャパン
●発売日／96年3月●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

自然を守り、惑星を開発せよ！

時は2049年、地球は極度の自然環境破壊により重大な危機に立たされていた。連邦政府はこれに対して『ネオ・プラネット計画』を実行した。これは人類が居住可能な５つの惑星を50年以内に開発するというものだった――というストーリで始まるこのゲームは、ただの惑星開発ＳＬＧではない。無闇に開発を行うと自然環境が汚染され、生物が絶滅してしまったり、伝染病が発生したりしてしまうので、廃棄物処理センターを建てるなどして環境保護にも努めなければならないのだ。そしてその開発と環境保護の結果によってエンディングが変化していくぞ。



◀５つの惑星の一つ、オアシス。



▶イベントはニュースとして報道される。



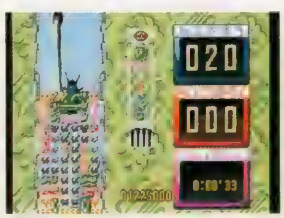
◀これがメイン画面。開発と環境保護とのバランスに気をつけよう。

でろ～ん でろでろ

●ジャンル／PZG●メーカー／テクモ
●発売日／12月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

ちょっと変わった落ちものPZG

アーケード版で11月に登場予定の落ちものパズルゲームが早くもこの冬、ＰＳに登場する。ルールは簡単で、５色の「でろ」を４つ以上つなげて消していけばいいのだ。さらに消えた「でろ」の周囲の「でろ」が左右や下に触手を伸ばして同色の「でろ」とくっつくのでうまく使えば大連鎖を作ることができるぞ。またＰＳ版ではアーケードモード「茶の間ＤＥでろでろ」の他に、通常の５倍以上の超縦長フィールドでどこまで大きな連鎖を作れるか挑戦する「摩天楼はでろ色に」など、３つのゲームモードを用意している。どのゲームモードもとっても面白いのだ！



▲よく考えて積んでいかないと大きな連鎖を作ることはできないぞ。



◀アーケードモードでは個性的な敵キャラが相手になる。

蜃気楼回廊

●ジャンル／AVG●メーカー／プレ・ステージ
●発売日　96年1月予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ　不可

何が「日本」に起こったのか？

マルチエンディングを採用したテキストアドベンチャー、それがこの「蜃気楼回廊」だ。ストーリーは木星から日本の探査船「タケル」が無事帰還したところから始まる。長い人工冬眠から醒めた「タケル」のクルーたちは、祖国・日本が原因不明の伝染病に襲われていたのを知った。そして日本は隔離を口実に、一切の国際援助を拒絶し鎖国宣言を行っていた。しかも非公式の国連調査隊も連絡を絶ってしまっている。いったい何が起こっているのか？　プレイヤーは「タケル」のクルーとして原因を究明しなければならないのだ。



▲木星から帰還した探査船「タケル」。



◀オープニング等にはCGムービーが用意されている。



▶選択肢の選び方によって話しは変わってくるぞ。

ロードランナー レジェンドリターンズ

●ジャンル／PZG●メーカー／パトラ
●発売日／96年1月下旬●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可（2人）

あの名作ゲームがついに登場！

コンピュータゲームの原点として有名なあの「ロードランナー」が、いよいよＰＳでも遊べるぞ。ルールは簡単で、プレイヤーはロードランナーを操って画面にある全ての財宝を取って脱出すればクリアだ。だが、面によっては数々のトラップやしつこく追いかけてくる敵がいるので、地面に穴を開けることのできるレーザブラスターやドリルや爆弾、スライム缶などの10種類のアイテムを駆使してうまく切り抜けていこう。操作も非常にシンプルで誰でも楽しめること間違い無し！　また２人プレイもＯＫで、協力してプレイするばかりでなく、対戦することもできる。



◀初心者はもちろん、上級者でも楽しめる奥の深いゲームなのだ。

▼穴を掘れば、敵を落としたり、逃げ道を作ったりできる。



必殺パチンコステーション

●ジャンル　ETC●メーカー　サンソフト
●発売日／96年春予定●価格　¥6,800
●対応周辺機器／パチンコハンドル型コントローラ●多人数プレイ／不可

リアルなパチンコSLG登場

「おーちゃんのお絵描きロジック」でお馴染みのサンソフトから今度はパチンコシミュレーションゲームが登場する。ダンスダンス２、エキサイト、アレンジマンなど「大一商会」、「藤商事」の超人気機種８台を収録している。ゲームモードはパチンコをうち続けて研究できる「必殺パチンコ」、アドベンチャー形式の「すーだらの野望」など４種類が用意されている。

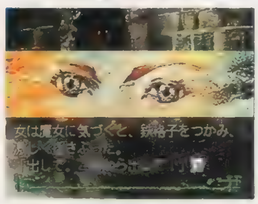


リング オブ サイアス

●ジャンル／AVG●メーカー／アテナ
●発売日／96年春予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／不可

奪われた自分の身体を取り戻せ！

この「リング　オブ　サイアス」は「剣と魔法」というファンタジー世界を舞台にしたサウンドノベルなのだが、大きな特徴はなんといっても主人公以外の行動を選択することができるようになっていることだろう。魔女やモンスターの行動、時には登場人物の生死さえも決定することになる。こうしてプレイヤーはストーリーを自由に「演出」し、そして楽しむことができるのだ。

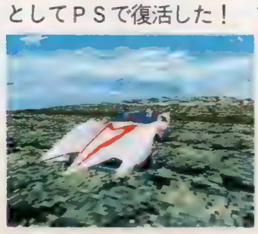


マッハGOGOGO!

●ジャンル／RCG●メーカー／トミー
●発売日／96年春予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

キミもマッハ号に乗ろう！

あのなつかしのアニメ「マッハＧＯＧＯＧＯ！」がレーシングゲームとしてＰＳで復活した！　プレイヤーはマッハ号に乗ってレースに参加するのだが、これが普通のコースではない。なんと水の中や林の中などを走らなければならないところもあるのだ。だが、マッハ号には７つの特殊機能がついているから、どんなコースであっても走ることができてしまうのだ。これは楽しいぞ。





PSだよ全員集合
ウラワザも完璧です!
クリスマス完全対応
天使も喜ぶ豪華ラインナップ
電撃プレイステーションZ
12月13日発売決定
電撃PS増刊 電撃PlayStationZは全員集合。
PSソフトのAtoZ。年末年始・発売日未定・
買いたい貴方に完全対応な超カタログ増刊です。
PSのタイトルはまさに無限。ウカウカしてるとやられちゃいます(誰に?)。まあ、やられない人もこれだけ多いと、自分の欲しいソフトの発売日チェックだけでも超大変。特に12月は何かとゲームで遊びたい季節じゃないですか? そうでしょう? そんな貴方のためだけに、天使も納得のこの増刊号を贈ります。お世話になったあの方へのお歳暮にもピッタリ!
今後の電撃PSスケジュール
11/30 月刊・電撃プレイステーション1月号
12/13 増刊・電撃プレイステーションZ
12/27 月刊・電撃プレイステーション2月号
そして年末! ついに明かされる!
電撃PS「宇宙一」計画作戦その2!
一家総出で期待して待つハズ!

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation プレイステーション 1月号は 11月30日(木)発売!!



次号の発売日からほんの3日ほどでプレイステーションもめでたく満1歳の誕生日を迎えることになる。いろいろあったなーと振り返る暇もないほどにガンガンリリースされる新タイトルに埋もれながらも、発売直前『リッジレーサーR』の耳より情報など、充実情報を満載だ!!

COVER イラスト●南部佳絵(パンドラボックス) ©SCE
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

●ライター大募集

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、履歴書とプレイステーションのソフトの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「○○」係

Rの GAME INDEX

50音順

編集スタッフ急募

一緒に電撃プレイステーションを作ってくださる熱意あるスタッフ(経験者のみ)を募集します。履歴書(写真貼付)、職歴書、作文(「電撃プレイステーションの長所と短所」というテーマで800字程度)を編集部内スタッフ募集係まで郵送してください。しめ切りは11月30日(木)必着。選考後連絡します。

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】META-MANIERA(鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、風間芳子【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】東海創芸

電撃PlayStationR

1995年12月10日発行 第1巻第8号通巻8号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-3294-1130
■印刷所 大日本印刷株式会社

SONYさん、PlayStation™は初参入
なので、イロイロとごめいわくを
おかけすると思いますが、
どうぞよろしくお願い致します。

PlayStation™はキセイや流通、ルールなど
ややこしい問題が多そうなので
アレコレごねると思いますが
「カワイイヤツ」と、大目に見て下さい。

I ♡ PlayStation™ ←勝負だ！

W.A.R.P. 代表
飯野賢治

WARP INC.
ITOX BLD.1-9-7,EBISU,SHIBUYA-KU,TOKYO 150,JAPAN
PHONE:03 3444 0713

電撃PlayStation R 12月増刊号
1995年12月10日発行第1巻第8号通巻8号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価550円(本体価格534円)



メリルの導き VOL.2

貴方は中央集落附近で、メリルという不思議な雰囲気を持つ女性に出会う事が出来る筈だ。メリルと言う占い師は確かに数千年前にハーバインⅢ世と共に大陸から島に渡ってきた。貴方の出会うメリルは確かにそのメリルと同名であるが、本人なのか別人なのか不明である。貴方が彼女との出会いを既に経験しているならば、その存在自体が常軌を逸しているのは解るだろう。彼女は時空を越えてここに現れるのか、それとも精神のみがこの地に残っているのか、風説は多種多様にあるが、その本当の姿を知るものは恐らくこの地にはいないだろう。

また、彼女がハーバインⅢ世城近くのこの辺りに現れる訳は、次の事件に拠るものだと言われている。

――数千年前、占い師メリルはハーバインⅢ世に連れられ、炎を操る魔術師ツェデックと島に渡った。

彼女は島への築城には始めから気が進まなかった。が、強大な力を持つ王に意見する訳にもいかず、王の命のままここへ来てしまった。

王は島に渡ると灯台の建設を始め、非常に満足気であった。やがて灯台が出来上がると、その炎はツェデックによって灯された。

王は次に、メリルに城の建築場所を占わせた。彼女は勇気を振り絞ってこう王に告げた。

『この島に城を建築するのは良くありません。ここには眠れる者がありその力は王の魔力をもってしても到底かなうものではありません。眠れる者はハイエルフ達の崇拝するシトスと同等の力をもっております。早急に王は全てを捨て、大陸に帰る事が宜しいでしょう。』

彼女は脅える目で水晶を見つめ、さらに最後にこう付け加え結んだ。

『私の話を信じる事が出来なければ、王は数年の内に滅びる事になりましょう。』

王はメリルのこの話を聞き、憤慨した。己の力を過信していた王には〝滅びる〟という言葉が信じられなかった。王は何度も彼女に占わせたが、答えは同じであった。

王の怒りは頂点に達し、荒々しく彼女の肩を掴むと衛兵の前に突出した。

『こやつは反逆者じゃ。魔物の巣くう洞穴の奥に追放してくるのだ。』

王はそう吐き捨てるように衛兵達に告げ、怒りに震え血走った目で彼等を睨んだ。

衛兵達はその形相にただ脅え、メリルの両肩を支えると洞穴へと向かった。――

こうしてメリルは城の近くの洞穴に捨てられ、その生死は不明になったと言われる。但し、不明と言っても女性一人魔物の巣くうこの中で生き延びる事は極めて絶望的といっていい。食料や飲水も無い島の洞穴の奥でどうやって生き延びられるだろうか。しかも彼女は一人っきりなのだ。貴方がもし、一人でこの島の奥に捨てられたら精神的にも生きて行く事は不可能ではないか。

まあ、彼女についてあれこれ考えてみたところで何も解る筈も無いし、彼女の占った通りに王は築城途中で大陸に逃げ帰り、そして滅んだのだ。築城途中のハーバインⅢ世城を見つけたならば、愚かな王の姿を見出すのも良いだろう。ああそうだ、城を見つけたならば、跳橋が降りてて行けなかった東海岸方面へ行く事が出来る。ここにはハーバインⅢ世以前に島に渡ったハイエルフ末裔が住んでいる筈だが、その者の話はまた後ほど述べるとしよう。





キングス フィールド・2

ヴァータイトの象徴である魔導器が城から盗み出された。
時を同じく、北の海に浮ぶメラナット島に不穏な動きがあった。
隣国のアレフは友人の力になるべく島の調査に向かった。

株式会社フロム・ソフトウェア
FROM SOFTWARE ユーザー・サポート TEL.03(3320)6031(月〜金/PM1:00〜PM5:00)

'95.7.21発売中 価格6,300円(税別)

フロムソフトウェアFAXステーション開設

KING'SFIELD1、2の攻略ヒントや、次回作情報などFAXで受け取る事が出来ます。
ーFAX情報BOXアクセス方法ー

1. FAXで03-3258-0753にダイヤルしてください。
2. FAXステーションの案内が始まります。
3. BOXナンバーを聞いてきますので〈2001〉とプッシュしてください。
4. 案内後の発信音のあとFAXのスタートボタンを押してください。

1995.10.2より開設

11月下旬ソニーマガジンよりキングスフィールド2ビジュアルブック（仮）発売予定!!

T1006392120554

©Media Works 1995 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06392-12